Sony Magazines Deluxe
1994年（平成6年）9月1日発行　第4巻第24号通巻第110号

ゲーム&マルチメディア・マガジン

次世代ゲームスペシャル

ED 特別編集号

定価¥1000

【巻頭特集】

次世代マシンはゲームを変えるか？

プレイステーション／セガサターン／3DO
スーパー32X／PC-FX etc.
サードパーティ徹底インタビュー

【総力特集】

進化するバーチャファイター

午前二時のAM二研
鈴木裕・名越稔洋
スペシャル・インタビュー

【インタビュー特集

『MOTHER 2』

糸井重里
"なぜ、いま『MOTHER 2』なのか？"

『Jリーグサッカー～プライムゴール2
『パルスマン』『テトリスフラッシュ
石ノ森章太郎『萬画はマルチメディアだ!

【マルチメディア・フロンティア

ハイブリッド・ネットワーク

子供の世界のネットワーク
ピングー／ディズニー／スマイリー／藤子・F・不二雄
ポンキッキーズ／ノンタン／セサミストリートetc

列島震撼、ユニバーサル解禁。

業界最大手のユニバーサル販売㈱の全面協力で実現！
全てのデータをリアルに再現した、天下無敵のパチスロゲーム解禁！

7・29 発売予定
希望小売価格 ¥9800(税抜)

パチスロ物語
ユニバーサル・スペシャル

■ボーナス確率など各データも本物そのまま、研究・攻略もバッチリ。
■さらに個性的なKSSのオリジナル台が7機種。■充実のストーリーモードも見逃すな。

「コンチネンタル」
「コンチネンタルII」
「コンチネンタルIII」
「ソレックス」
「オリエンタルII」
「クラブトロピカーナ」

大人だって遊びたい。大充実！KSSのラインナップを記憶しろ。

パチンコ物語
パチスロもあるでよ!!
c1994KSS
希望小売価格 ¥9,800(税込)

勝ち馬予想ソフト
馬券錬金術
c1994KSS
希望小売価格 ¥9,500(税抜)

絶賛発売中

大相撲出世シミュレーション
横綱物語
c1994KSS
希望小売予価 ¥9,800(税抜)

8月26日発売予定

時代を超えて
娯楽ックス

※画面写真は開発中のものです。©1994 KSS／UNIVERSAL SALES CO.,Ltd.
発売：ケイエスエス　販売：日本ソフトシステム　〒142 東京都品川区戸越1—6—7
ゲームソフトの内容に関するお問い合わせ、ご質問は…ユーザーサポート係　TEL.03-5702-5615

KSS

ED
Game Magazine

CONTENTS

【特集】

次世代マシンはゲームを変えるか

プレイステーション、セガサターン、3DO——それぞれの選択

TO OUR CHLDREN'S CHLDREN'S CHLDREN

Chap.1 PlayStation

プレイステーション

新しいエンタテインメントはどこにあるのか

5月10日。ソニー・コンピュータエンタテインメントの新オフィスの一室で行なわれた開発進捗報告会で、それまでコードネームで呼ばれていた次世代マシンの名称が発表された瞬間、会場はある種の驚きとため息で包まれた。

　プレイステーション。

　開けてびっくり、である。コードネーム〝PS−X〟の原型だったプレイステーションとは、いうまでもなく、かつて任天堂と共同開発するはずだったスーパーファミコン／CD−ROM互換機の名称である。

　任天堂と袂を分かち、92年11月には発売の無期延期を発表したはずのハードの名称をなぜ?――それがその部屋を支配した奇妙な空気の所以だった。

　ゲーム機という明確なコンセプトを打ち出しているにも関わらず、マルチメディア的な〝ステーション〟という言葉の質感。

　たとえば任天堂流のネーミング――『スーパー』『ウルトラ』――は非常に明快で、子供たちにその〝凄さ〟がダイレクトに伝わるものだ。プロジェクトリアリティの米国での名称が『ニンテンドー・ウルトラ64』と発表されたことで、国内についても巷の噂通りすんなり『ウルトラファミコン』に決まりそうな気配だが、もし『デラックスファミコン』だといわれても驚かないだろう。ランチみたいだけど。

　一方、セガは力強さとSFっぽさに徹している。いわく『メガドライブ』『ジェネシス』『サターン』『タイタン』……。

　プレイステーションは、そのどちらともはっきり違う。否定してはいるが、明らかにマルチメディア戦略をも視野に入れたネーミングではないか。

　次世代マシンについて問われた時の標準的な答えは「ソフトの勝負」である。とりあえず、こう言っておけばいいことになっている（らしい）。プレイステーションとセガサターンの対決についても、ややもすると『ソフト（の開発力）』対『ハード（の性能）』と表現されがちで、ゆえに『バーチャファイター』のぶんだけセガ有利か？　という結論にまずは落ち着くしかけた。ただ、忘れてならないのは、圧倒的な技術革新は価値観をも変革しうることである。できなかったことができるようになったときに、それまでの公式はまったく通用しなくなるのだ。32ビット戦争が面白いのは、最大手が最後発であるということだけでなく、いままでのゲームの文脈が変わるかもしれない、何か新しいテキストが生まれそうな予感があることだ。経験則で「ソフト勝負」としか言えないでいるうちに、剣や魔法は力を失ってしまうかもしれない。

　プレイステーション。おもちゃとしてのゲームと、マルチメディアが同居した不思議な語感。

　ソニー・ブランドを最もアピールできるティーンエイジャーからヤングサラリーマンという、ファミコンで育ってはいるけれど、いかにもファミコン的な世界からはどんどん逃げていく世代に向かって、ゲームでもコンピュータでもない、新しいデジタルな文化の形を提案するには、絶妙の手触りなのかもしれない。

　いつかゲームのみならず、あらゆるデジタルなものがひとつのターミナル、すなわちプレイステーションに集約されていく、という遠くない未来を見すえたメッセージをひっさげて、ソニーはゲームという言葉ではくくりきれない、次なるエンタテインメントの領域に突入していくことができるだろうか。

　手垢のついたゲームという言葉を葬り去るところから、本当の次世代デジタル戦争は始まるのだ。

PlayStation **INTERVIEW**

〝プレイステーション〟という名称は世界共通です

ソニー・コンピュータエンタテインメント／インタビュー

セガサターンとの一騎討ちが囁かれるプレイステーション。あくまでもソフト勝負の姿勢を崩さない〝技術のソニー〟の勝算や、いかに。プロモーション企画部・清本浩氏が語る。

年内発売は予定通りハードはすでに完成

――『年内27タイトル登場予定』というのはいかがでしょうか？

「どうでしょう。遅れるという連絡はとくに聞いていないので、いまのところは順調です」

――ハードのほうは？

「量産体制に入るところです」

――ハードの発売日が、ソフトに影響されるという可能性は？

「ありません。発売日に何10タイトルも必要ではないと思います。順次出ていくというスタンスが取れればいい。その後に続いていくタイトルが正確にインフォメーションされていれば、問題はないと思います」

――年末めがけて各社一斉に走っているわけですが、情報の出しかたは各社の進行状況や判断任せなんですか？

「個々のソフトのインフォメーションももちろんですが、それ以外の部分、たとえば、PS（プレイステーション）に参入しているライセンシーさんの数ですとか、ゲームを取りまく環境が将来的にどう変化するか、なども啓蒙していく必要があると思います。キラーソフト一本で十分引っ張れるという意見もありますが、PSをとりまく環境に安心してもらうには、ライセンシーさんのご協力は不可欠です」

ハードの優劣ではなくてどんなソフトをやりたいか

――各界の反応はいかがです？

「すこぶるいいです。5月10日の発表以降、ユーザーからすごい数の質問がきています。その後出した広告に問い合わせ先の電話番号が載っていたんですが、あまりの電話の多さに対応しきれないぐらいです。子供たちが多いですね。「ほんとにリッジレーサーが出るんですか？」という（笑）単純な質問から、この子はホントに素人か？（笑）と疑うほど細かい質問まできます。やはりソフトビジネスなんだと痛感しました」

――他のハードと比べていかがですか？　たとえばセガサターンとか、3DOとか。

「業界全体が盛り上がってるわりに、当社も含め、あまり具体的な情報が出ていないので比較しようがないですね。ハードの比較は意味がないと思います」

――『バーチャファイター』なんかもスペック的にはPSでも可能ですよね？

「どうですかね。3DOに関しても方向性が違いますし。松下さんはマルチメディア機だと言ってますから。うちのゲーム機というスタンスとでは、比べようがないですね」

――3DOだと通信やビデオCDの機能がありますけれど、PSはそういったアクションを考えていないと

『リッジレーサー』がほしければプレイステーションを買うし『デイトナUSA』がほしければセガサターンを買うはず

TO OUR CHLDREN'S CHLDREN'S CHLDREN

ARTDINK

インタビュー／平井太郎（山猫有限会社）

『リッジレーサー』ナムコ（画面は業務用のもの）
©1994 NAMCO LTD.

『メタルジャケット』ポニーキャニオン（画面は開発中のもの）©ポニーキャニオン

『A. Ⅳ』アートディンク（画面は開発中のもの）
©1994 ARTDINK

いうことですか?

「拡張ボードはあるんですが、何ができるかということは具体的にはまだわかりません。ゲーム機という方向に的を絞ったほうがわかりやすいと思います。ゲーム機だからゲームしかできない、というのが深くていいかと思いますよ」

——余裕が出たら通信で対戦できるパックを出したりとか……?

「そうですね。PSを核にいろいろなことができれば楽しいでしょうね」

——ユーザーもセガサターンとの勝負を気にしてると思うんですが。

「そのあたりについては、ハードの勝負ではないと思います。やはりソフトですから、仮に『リッジレーサー』がほしければPSを買うでしょうし、『デイトナUSA』がほしければセガサターンを買うと思います。それはハードの優劣ではなくて、どんなソフトをやりたいかという話だと思いますね」

移植とオリジナルの2本柱で押していく

——すると売りはナムコの『リッジレーサー』あたりが目玉になってくると。

「そうですね、知名度があって、アーケードでも人気のゲームですから、そういう意味からすると、PSの性能を理解できる作品かもしれませんね」

——ズバリ、イチ押しのソフトは?

「今後当社も含めてライセンシー各社が、いろいろなソフトをいろいろな意味で強力に押し出してくるでしょうから、時間がたてばユーザーがおのずと決めてくれるでしょう」

——移植とオリジナル両方で攻めていくわけですね。

「そうですね。『リッジレーサー』や『極上パロディウス』はすでにアーケードで人気があるソフトですからね。それが移植しやすいスペックで、家庭でも遊べるというのが非常に重要だと思います」

——パソコンよりもアーケード系のゲームが多いですね。

「具体的にそういう方向性があるわけではないんです。とにかく、当社がやらなければならないことは、短期間に100万台売り上げるということですね」

——キャラクター戦略は?

「一朝一夕じゃできないと思っています。ですから当社の制作のほうで

『ORA－194』

3D－CGシューティングゲーム。

暴走したコンピューターを破壊するべく、仲間とともに敵を破壊していくというストーリーになっている。ステージ同士のつなぎのシーンは実に迫力満点。ここだけでもCFクラスのCGを堪能することができる。

さらに、横スクロールだけでなく、縦スクロール、下から見た縦スクロール、後ろから自機を見るモード（シミュレーションなどに多いタイプ）など、ステージによって自在に視点が切り替わっていく。この切り替えシーンもスムーズで、プレイヤーはさながらテレビカメラの切り替えを見るような感じでプレイを楽しむことができる。まさにシューティングの要素を全てぶちこんだ一本である。

『ポリポリサーカスグランプリ』

PSのポリゴンに対するパワーをこれでもか！　とばかりに見せつけるレーシングゲーム。コミカルなキャラクターたちが、愉快な世界でカーバトルを繰り広げる。

プレイヤーは5種類のキャラクターから自機を選び、レースを楽しむことができる。キャラクターと世界観はコミカルな感じになっているが、すべてポリゴンで計算されたサーキットはリアルな起伏に富み、地図からタイヤに伝わる振動まで完全にシミュレート。

自分の視点も4段階に変えることができるので、リアルなレーシング感覚から、引いた視点でのプレイも楽しめ、初心者からレースゲームジャンキーまで、だれにでも楽しめる。もちろん通信ケーブルとPS、モニターが2台ずつあれば対戦も可能。家にいながらにして、ゲームセンターレベルの熱いバトルが体験できるというわけだ。

（写真はすべて開発中のもの。©SONY COMPUTER ENTERTAINMENT）

ソフトの低価格化やそれをとりまく環境が短期間で理解されるにはハードの出荷台数が鍵

TO OUR CHLDREN'S CHLDREN'S CHLDREN

もいろいろやってるんですが、具体的な形になるにはもう少し時間が必要ですね」

——ソフトの制作体制は今までのものと違いますか？

「従来の形は残っていくと思います。ジャンルとしては、ハードの性能が上がると新しいジャンルが出やすくなるのではないかと思います。たとえばPSだと、動画はビデオ並み、音はCD同等でソフトを制作することができるんですが、業界からそれを利用した画期的なものが出ると期待してるんです」

プレイステーションという名称は世界共通

——3DOでも話題になっているアダルト系のソフトは出ますか？

「子供たちをメインターゲットにしたゲーム機なので、あまり過激なものはご遠慮願っています」

——そのチェックはソニーで行なっていく？

「まだできたものがないのでわからないのですが、良識の範囲で、ということです。暴力表現なんかでも、うるさく言えば最近の格闘ものはダメということになってしまうわけですからね。今後の課題ですね」

——海外での動きは？

「来年以降、アメリカ、ヨーロッパで展開します。時期は決まっていません」

——海外ではソニーの名前にインパクトがあると思うんですが。

「とりあえず、プレイステーションという名称は世界共通です。だから海外でもその名称でいきます。ソフトのほうはまだ、具体的には始まってないと思います。説明会は開いてますけど」

——他機種に対するスタンスは各メーカー任せですか？

「そうですね。開発に関してはオールラウンドであるべきでしょう」

——海賊版の対策なんかは？

「もちろん考えています。何らかの形でプロテクトが入りますので、コピーしてCDに焼いても、それはPSでプレイすることはできません」

——夏にイベントなどをやらないと不安では？

「ユーザー向けか、業界向けかで内容は変わってくると思います。もしユーザー向けのイベントなら、満足できるゲーム性が伴っていなければ出しても意味がないですね。業界には十分でも、ユーザーはゲームを見にくるわけですからね。

春までが勝負 ゲームのルールが変わる

——勝負は発売後だと？

「春までが勝負ですね。たとえば、ライセンシーさんが『PSの環境はビジネスとして成立する！』と具体的に思っていただけるのは、ハードが何台出ているかにかかっていると思います。ソフトの低価格化や、それをとりまくPSの環境が発売後、短期間で理解されるには、出荷台数は大きな鍵になると思います。そういう意味で、発売後から春くらいまでが勝負ですね」

——個人的にPSに対して思うことは？

「いままでのゲーム業界のルールが変わると思います。これはメディアがCDだということにも起因しています。流通も今の段階では話せませんが、変わっていくと考えています。許容範囲が広いハードにいろいろなタイプのソフトが乗り、適正な価格で、メーカー、流通にもリスクが少なくなって、プロモーションも今までの形態とは若干変化すると思います」

——ポストSFC（スーパーファミコン）だと考えていますか？

「SFCはすでに、1千万台以上普及していますので、これが別のものにとって変わるとはとても考えられない。PSの性能というのは、今までの家庭用ゲーム機や一部のアーケードマシンのレベルまで達しているんですよ。そこまでいってしまうと、もうこちらでも想像できないソフトが出てくることもありうるので、市場が大きくなる可能性はあります。現在9対1といわれる男女比が5対5になれば市場は倍になるわけですよね。いままでも家庭用ゲーム機でタレントを利用して女性向けに作られたソフトもあったんですが、性能的に時代が早すぎたわけです。PSのスペックなら目先が変わった面白いものがつくれて売れると思うんですよ。そういう意味でアーチストという資産をいかしたソフト・エンタテインメントづくりは水面下で進行しています」

——市場が倍になっても、そこで次世代マシンのせめぎあいがあるわけですよね。

「出てみないとわからないですね。結局、この話に戻ってしまいますが、最終的にはソフトが鍵になるわけですから、ソフト制作で頑張るしかないですね」

——ソフト戦略的なものは、そういうことを意識しながらやるということですか？

「いやあ、もう頑張るしかないですよ。当社はPSのために設立されたようなものですから、是非今後の展開に期待してください」

——かっこいいなぁ（笑）

『クライム・クラッカーズ』

急遽発表になった、未来の宇宙を舞台にしたダンジョンタイプの3D・RPG。宇宙海賊相手のバウンティーハンター「クライム・クラッカーズ」のリーダーは女の子。他のひとクセもふたクセもあるメンバーが、リーダーの兄を探して冒険を繰り広げる。

高速でグリグリに移動できる3D迷路内で、リアルタイムの戦闘が楽しめる迫力満点のゲームになりそうだ。画面レイアウトも整理されていて、ダンジョン部分のスペースが大きめにとられているのも印象的。キャラクターデザインは『甲竜戦記ヴィルガスト』等で人気のかなもりまさを氏がてがけており、その独特の可愛らしいキャラクターが、ポリゴンで、これまたグリングリンに動いてくれるのが楽しい。

すでに「月刊少年キャプテン」誌上で漫画が連載されている。PSのメディアミックス第一弾ソフトとなるだろう。

『Vゾーン（仮）』

いわゆるパチンコゲームだが、それにとどまらず、PSの性能を活かしていろいろと新しい要素が加えられている。

盤は5種類から好みのものを選ぶことができる。既存のメジャーパチンコメーカーの協力を得ており、実際にパチンコ店に存在する台の外観とギミック、効果音がモニター上で再現されることになるという念の入り方だ。また、盤はポリゴンでつくられていて自由な角度から見ることができる。したがって、実際の台と同様になな め上からのぞき込んで釘の具合をみるという技も完全に再現。マニア泣かせのつくりになっている。

当然、効果音やBGMも迫力満点。弾の動きのアニメーションもきめ細かく、本物に限りなく近い動きになっている。

PlayStation

NEW SOFT

ポリゴン系と移植物中心 オリジナルは少ない!?

発売予定のソフト・ラインナップから注目作を紹介

アクション&シューティング

プレイステーションのソフトラインナップをざっと眺めてみると、意外にアクションゲームやシューティングゲームが多いことに驚かされる。

まずはポニーキャニオンから発売される、ポリゴンバリバリのロボットが繰り広げるSFタッチのアクションシューティングゲーム『メタルジャケット』。プレイステーションの特性であるポリゴン能力を最大限にいかしたゲームになりそう。

アーケード・ヒット作『極上パロディウス！』（コナミ）の移植も決定済。ユーモラスというにはヘンすぎるキャラクターたちがわいわい登場する傑作シューティングだ。『グラディウス』等、シューティングゲーム独自の生理感覚を知り抜いたコナミだからこそできる完全移植＋アルファを期待したい。

ほかにも、業務用の老舗セイブ開発の『雷電』シリーズや3Dシューティング『スターブレード（仮称）』（ナムコ）といった期待作が目白押し。

シミュレーション

現在発売予定の立っているシミュレーションゲームのほとんどが、パソコンからの移植。ガイナックス『プリンセスメーカー3』はいわゆる〝育てゲー〟の元祖『プリメ』の最新版。プレイヤーは自分の娘を8年間自分の好きなように育て、その結果としてさまざまなエンディングが用意されている。将軍やプリンセス、はては高級娼婦になってしまうことも。

アートディンクの傑作都市育成シミュレーションゲーム『A.Ⅳ』も移植予定だ。鉄道に加え、地下鉄やバスも導入された大交通網をバランス良く指揮しながら、プレイヤーは思い通りに都市をデザインすることができる。雪が静かに降る街や都市の夕映えをじっくり眺めるのは、なぜかとても楽しい。

そして、けっしてはずすことができないのが『ダービースタリオン』（アスキー）。スーパーファミコンにも移植され人気を博した、競走馬育成シミュレーションだ。発売はまだ先のことになりそうだが、そのぶんプレイステーションの特性を活かしたアレンジが施されることを心から期待する。

スポーツ

いまやテレビゲームの定番ジャンルとなった〝スポーツゲーム〟はもちろんプレイステーションでも発売される。

なみいるサッカーゲームの中でも、保証つきの面白さの『フォーメーションサッカー』（ヒューマン）も移植が決定している。ドライブ感のあるボールの動きと戦略性を兼ね備えた名作中の名作。コナミの『実況パワフルプロ野球』も来年をめどに発売される予定。『実況』の名の通り、うるさすぎるくらいよくしゃべるこの野球ゲームがプレイステーションに移植されたら……もっとしゃべるのかしら。

もちろん目玉の『リッジレーサー』（ナムコ）をはじめとするレースゲームもかなり発売される。ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）からは『ポリポリサーカスグランプリ（仮称）』、テンゲンから『RACE DRIVIN'（仮称）』が年末までに、日本物産から『デッドヒートロード（仮称）』の95年発売が予定されている。レースゲームファンにはたまらない。

その他

ハード本体と同時に発売される予定の『麻雀悟空　天竺』（シャノアール）は4人打ち本格派麻雀ゲーム。スーパーファミコン版に続いての登場になる。日本物産からも『仮想現実麻雀（仮称）』という（仮称だけれども）凄いタイトルの麻雀ゲームが95年に発売予定。

『7th GuestⅡ：11th Hour』（ヴァージンゲーム）は海外で高い評価を得たパズル・アドベンチャーゲームの移植版。独特のホラータッチのビジュアルといい、難易度の高いパズル群といい、これは絶対に買いだ。

ゲーム以外のソフトタイトルが多いのも特徴だ。マッキントッシュ版が発売されている『ピーターと狼』『くるみ割り人形』（オラシオン）や『高野孟の世界地図の読み方（仮称）』（インサイダー）といった毛色の変わったソフトにもぜひ触れてみたい。プレイステーションの可能性はどんどん広がっている。

傾向と対策

ソフトリストからは大きく3つの傾向がみえてくる。

まずひとつめはRPGが少ない点。SCE自体が開発している3本を除けば、あとはほとんど見当たらない。寝ても覚めてもRPG、という人にはちょっと寂しいかもしれない。ここは是非とも力を入れて、良質なRPGが出てくることを期待する。

ふたつめは移植物が多い点。確かに『リッジレーサー』や『A.Ⅳ』といったヒットソフトウェアが、安い値段で手軽に楽しめるのはうれしいところ。けれども、そればかりじゃあちょっと……。任天堂のマリオ、セガのソニックといった、ハードを決定的に印象づけるオリジナルソフトがないとちょっと苦しいかも。この時期に出せというのも酷な話ではあるが。

3つめはポリゴン機能をいかしたソフトが、かなりたくさん発売される点。家でポリゴンをグリグリ動かせるのは今から結構楽しみだったりするのだが、逆にたくさん発売されるからこそ、慎重なソフト選びが必要になってくるだろう。ポリゴンを使っていればなんでも面白い、というわけはないんだから。

総論的にいえば、ソフトの値段を下げて、とりあえずなんでもできるような状態にしてほしい。結局のところやってみなくちゃ、面白いかどうかなんてわからないんだから。

『極上パロディウス！』コナミ（写真は業務用）

『プリンセスメーカー3』ガイナックス

『ダービースタリオン』アスキー（画面はパソコン版）

『フォーメーションサッカー（仮称）』ヒューマン（画面はSFC版）

『実況パワフルプロ野球'95』コナミ（画面はSFC版）

『麻雀悟空 天竺』シャノアール（画面はSFC版）

『ピーターと狼』オラシオン（画面はMac版）

プレイステーション／ソフトタイトル一覧

メーカー名	タイトル	発売日	価格
アートディンク	A. IV.	94年末	未定
	アクアノートの休日	95年春	未定
アイ・ティ・シー	未定	未定	未定
I.S.C.	未定	未定	未定
アイマックス	未定	未定	未定
アスキー	柿木将棋PS−X（仮称）	未定	未定
	囲碁PS−X（仮称）	未定	未定
	ダービースタリオンPS−X（仮称）	未定	未定
アスク講談社	ハイパー麻雀（仮称）	未定	未定
	ハイパー囲碁（仮称）	未定	未定
アスミック	ルパンIII世　カリオストロの城	95年	未定
アトラス	未定	未定	未定
アトリエ・ドゥーブル	未定	未定	未定
アミューズ	未定	未定	未定
アムカス	1950アメリカンドリームズ(SCEより発売)	95年5月予	未定
EAビクター	麻雀悟空　天竺	ハードと同時	未定
イマジニア	未定	未定	未定
インサイダー	高野孟の世界地図の読み方（仮）	95年末	未定
	センター試験トライアルゲームセン太豚磨が行く(英語版)	95年末	未定
インテック	未定	未定	未定
ヴァージンゲーム	7th GuestII：11th Hour	94年末	未定
	Demolition man	未定	未定
	Indycar Racing	未定	未定
ウイズキッズ	未定	未定	未定
エイ・ウェーブ	未定	未定	未定
エポック	未定	未定	未定
エム・ディー・ビー	未定	未定	未定
オラシオン	ピーターと狼	未定	未定
	くるみ割り人形	未定	未定
	動物の謝肉祭	未定	未定
ガイナックス	プリンセスメーカー3	95年夏	未定
カプコン	タイトル未定（格闘タイプ/アクション）	未定	未定
	タイトル未定(ロックマンタイプ/アクション)	未定	未定
	タイトル未定（RPG）	未定	未定
キングレコード	未定	未定	未定
呉ソフトウェア工房	未定	未定	未定
グローディア	未定	未定	未定
GE・TEN	未定	未定	未定
元気	未定	未定	未定
工画堂スタジオ	未定	未定	未定
ココナッツジャパン	PSパチ夫くん（仮称）	未定	未定
	パチスロ（仮称）	未定	未定
	カジノスペシャル（仮称）	未定	未定
	サッカースペシャル（仮称）	未定	未定
	サイバーウォー（仮称）	未定	未定
コナミ	極上パロディウス！	未定	未定
	実況パワフルプロ野球'95	未定	未定
ザウルス	未定	未定	未定
サクセス	かなでーる	未定	未定
	4人の達人	94年末〜95年	未定
サミー工業	未定	未定	未定
三栄書房／ワープ	未定	94年末	未定
サン電子	麻雀（仮称）	94年末	未定
シャノアール	麻雀悟空　天竺	ハードと同時	未定
ジャレコ	未定	未定	未定
小学館プロダクション	未定	未定	未定
ジョルダン	未定	未定	未定
スリーディー	未定	未定	未定
ズーム	Zero Divide（仮称）	ハードと同時	未定
スティング	未定	未定	未定
ステージインスツルメンツ	未定	未定	未定
セイブ開発	「雷電」シリーズ	ハードと同時	未定
ソニー・コンピュータエンタテインメント	ORA−194	94年末	未定
	ポポロクロイス物語	95年春	未定
	がんばれ森川くん2号（仮称）	94年末	未定
	ポリポリサーカスグランプリ（仮称）	94年末	未定
	レッドプラズム（仮称）	95年春	未定
	Vーゾーン（仮称）	94年末	未定

メーカー名	タイトル	発売日	価格
ソニー・コンピュータエンタテインメント	藤丸地獄変	95年春	未定
	アーク・ザ・ラッド	95年春	未定
ソフエル	ソフエルファンタジア（仮称）	未定	未定
タイトー	未定（シューティング）	95年1月	未定
	未定（シュミレーション）	95年4月	未定
	未定（スポーツ）	95年7月	未定
タカラ	未定	未定	未定
タムソフト	未定	未定	未定
データウエスト	未定	未定	未定
テクノスジャパン	BLOXX（仮称）	未定	未定
テクノソフト	熱血親子	ハードと同時	未定
テクモ	未定	未定	未定
テンキー	未定	未定	未定
テンゲン	RACE DRIVIN'（仮称）	未定	未定
	たま（仮称）	ハードと同時	未定
東京書籍	未定	未定	未定
東宝	未定	未定	未定
東北新社	未定	未定	未定
トーエイシステム	BLACK OUT	95年夏	未定
トップライン	未定	未定	未定
トミー	未定	未定	未定
ナムコ	リッジレーサー	未定	未定
	スターブレード（仮称）	未定	未定
	サイバースレッド	未定	未定
日本アートメディア	未定	95年末	未定
日本クリエイト	未定	未定	未定
日本コンピュータシステム	未定	95年12月予	未定
日本システムサプライ	未定	未定	未定
日本データワークス	未定	未定	未定
日本テレネット	未定	未定	未定
日本物産	仮想現実麻雀（仮称）	95年	未定
	デットヒートロード（仮称）	95年	未定
	Super 301 S.Q.(スーパー301 スクォードロン)	95年	未定
NEW	PS BOXING（仮称）	94年末	未定
ネオレックス	コズミックレース（仮称）	ハードと同時	未定
ノバ・トーカイ	未定	未定	未定
ハーベストワン	未定	未定	未定
パック・イン・ビデオ	未定	未定	未定
パンサーソフトウェア	HAMLET（仮称）	ハードと同時	未定
バンダイ	未定	未定	未定
バンデット	未定	未定	未定
バンプレスト	未定	未定	未定
ビスコ	未定	未定	未定
ピック	未定	未定	未定
ヒューマン	フォーメーションサッカー（仮称）	95年4月	未定
ビング	未定	未定	未定
フィルインカフェ	未定	未定	未定
フォーツーツー	猿田彦の暗号	95年4月	未定
フナリ	未定	未定	未定
プロシードユニ	未定	未定	未定
プロファイア	未定	未定	未定
フロムソフトウェア	未定	94年末	未定
ポニーキャニオン	メタルジャケット（仮称）	94年末	未定
ポリグラム	ツインゴッデス	94年末	未定
マイクロエース	未定	未定	未定
マイクロネット	なし	なし	なし
マップジャパン	バーチャパチスロ	ハードと同時	未定
	バーチャ麻雀	95年春	未定
マノア	未定	未定	未定
魔法	未定	未定	未定
メディアエンターテイメント	未定	未定	未定
メディアリング	未定	未定	未定
メルダック	未定	未定	未定
やのまん	未定	未定	未定
ライトスタッフ	ブルーフォレスト物語	94年末	未定
リバーヒルソフト	未定	未定	未定
レインボージャパン	TOKYO／2020	未定	未定

（94年7月5日現在）

PlayStation SPECIAL INTERVIEW 1

業務用そのままではしょうがない どこまで工夫を凝らすことができるか
ナムコ

横山茂【CS開発部部長】インタビュー

古くから熱狂的なファンの支持を得て一種独特のブランドイメージを確立してきたナムコ。そのナムコが、業務用における近年最大のヒット作『リッジレーサー』を引っ提げてプレイステーションに参入した。ニューマシン・ラッシュのゲームシーンにおいてその意味は非常に大きいはずだ。

当面は業務用からの移植が最優先

うちは業務用とコンシューマーとは分かれた形できたんですが、ここへきてようやくすんなりと移植できるだけのハードが出てきたと、そういうことをいちばん評価してます。現状では、うちは業務用の移植というのが大前提なので、移植したときにあまりにもランクが落ちるようなハードはやりたくない。基本的にはそれだけですね。

言語も変わるし、開発機材の面とか、いろいろ苦労はあるんでしょうが、それは新しいハードになるとどうしても出てくることですから。結局、経験でどうとでもなる問題だと思うんです。確かにハード的にはいままでと違う部分が多いんですが、ソニーさんは「従来にない新しいものを」という姿勢を全面に押し出していらっしゃるように思います。そこで着目されたのが、私どもが業務用ゲームでここ数年のあいだ主力商品としていた3Dポリゴン技術の世界だったのかな、というところですね。3次元表現によってゲームは格段に臨場感を増しましたよね。さらにテクチャーマッピングでビデオや写真さながらのリアリティを持つまでになっているんです。これを家庭用にしていこう、というのですから大それたことですよ（笑）。

もちろんプレイステーションで従来のようなゲームがつくれないかといえばそんなことはないから、うちにしてもそれはつくっていくでしょうしね。とはいえ、プレイステーションは、やっぱり基本的にポリゴン・テクスチャー系のものが中心になっていくでしょうね。われわれにしても、やはりそれを中心にしていこうとは思っています。

端的にハードのスペックだけを比べたときにはね、それは短所、長所、いろいろと出てくると思います。でもそれは、ある程度ソフト側で何とかなっちゃうものなんです。実例ですが、あるゲームマシン用のソフト開発に参入したときには、最初はどうしてこんなに色数が少ないんだ？と思いました。しかし、つくっていくうちにね、この色とこの色を組み合わせると発色がいいぞ、とか、どんどんノウハウが貯まっていくわけです。ですから、こうしたレベルのスペックの違いというのは、ソフトの側で十分カバーしていけるものだと思うんです。

『リッジレーサー』はどこまで再現できるのか

まだまだ現場もこなれてない状態なので、でき上がってくるものについてはどうこう言えないんですが、『リッジレーサー』と呼べないものだとか、『サイバースレッド』と呼べないような、そういうものにはけっしてならないでしょう。そうでなくては参入の意味がありません。ただ、業務用そのままよりも家庭用ならではの工夫を盛り込みたい。そういったところをどこまで詰められるか。これは時間との戦いでもあるんですがね。

たとえば『リッジレーサー』でコースの数を増やすことができるのか、途中に分岐をつくることはどうなのか、とか。正直、そういった部分はもう少し開発が進んでみないとわからないですね。現状ではベースの部分をつくり始めたという段階ですから。ただね、映像とかサウンドのレベルについては、もちろん極力完全移植に近いものを目指していくつもりでいます。

『リッジレーサー』は、最近の業務用マシンではナンバーワンといえるものなので、うちとしても第1弾として十分なインパクトがあるのではないか、と考えたわけです。ただ難しい部分もあって、レースゲームの場合、家庭用と業務用でいちばん端的に差が出ますからね。筐体とか操作系とか。それは演出とかじゃカバーしきれないものですが、なんとか業務用の感覚をできるだけ再現したいと思っています。

従来のゲームのスタイルをすべて3Dに取り込んでみる、という方法はひとつありますよね。ただ、これは移植ではなく別のものになるでしょうね。たとえば『ファミスタ』っていうと、ああいう視点、ああいうフィールドも含んで、完成されたスタイルになっている。基本的な構造はそんなに違わなくても、他の野球ゲームとは操作感覚はかなり違った独自のものになっています。だから『ファミスタ』を3D視点にした場合、もとのイメージを損なわずに持っていくことができるのか、と。むろん、操作感も全然変わってしまうでしょうしね。そのへんがいちばん難しいところなんだと思います。

オリジナルの企画も並行して進んでいくとは思いますが、当分は業務用からの移植が中心になるでしょう。ただ、たとえ『ファミスタ』のプレイステーション版をやるにしても、それはつくる側にとってはオリジナルとまったく一緒なんです。一から新しくつくるわけですから。

取材・文／石埜三千穂

『サイバースレッド』

『スターブレード』

『リッジレーサー』

プレイステーションへの移植が決定している人気のアーケードゲーム

●『リッジレーサー』

93年に発表された大型筐体のレーシングゲーム。

『ウイニングラン』の3Dエンジン、ポリゴナイザーをさらに進化させたTR3を採用し、業務用初のリアルタイム・テクスチャーマッピング（ポリゴンに絵を張りつける技法）を可能にした。ゲーム内容は真っ赤なスポーツカーに乗り込み、市街地や海岸線、ワインディングなどのコースを制限時間内に走りきるというもの。視覚的な美しさもさることながら、クラッチつき6速ミッション、フルバケットシートなど、本格派の仕様で大評判を呼んだ。

●『スターブレード』

ポリゴン技術を駆使したSF3Dシューティングゲーム。

コックピート型の専用大型筐体に、凹面鏡を使って画面を拡大表示する「無限投影システム」を搭載、素晴らしい臨場感が楽しめる。コックピット視点で、自機はオートパイロット。プレイヤーはガンナーとなり、画面内に現われる敵戦闘機、艦隊を破壊し、敵惑星を破壊するのが目的。空戦・艦隊戦・惑星突入などど、ストーリー性の強いゲーム展開と演出もポイント。

●『サイバースレッド』

未来の闘技場で行なわれる戦車同士の戦いを描いた3D対戦シューティングゲーム。

2本のレバーで自在に移動・旋回できる独特の操作系と、ポリゴンで表現された未来的なグラフィックで多くの熱狂的なファンを生み出した。プレイヤーの操るマシンは、個性溢れる6台のうちから選択可能。いずれも誘導弾を発射する主砲と、マシンガンを装備している。各キャラクターと順に対戦していくひとり用モードのほか、ふたり対戦モードや初心者のためのトレーニングモードも用意されている。

新流通への期待と不安そして、価格設定

流通も、どうなるんでしょうね。不安感と期待感と、両方持っているというのが正直なところです。うちもコンシューマーの歴史が浅いですから、ファミコン始めてからのことしかわかってないんですけど。いままで培ってきた流通には、古い部分もあるでしょうが、安心できる部分もある。それがこのままでいいのかな、というのはちょっとわからないんですよ。セガのネットとか、新しいものももちろんいいでしょう。でも、ぐしゃぐしゃになって、マーケットが崩壊してしまうんではないかという不安もやっぱりあるんですよ。いままではね、スーパーファミコンとかゲームボーイとか、根強い部分っていうのかな、ちょっと年齢層の下のほうで広くやってきたわけですよね。今度のものは、金額的にもちょっと上でしょう。そんななかで、何社さん残るかはわからないんだけど、たとえばプレイステーションはこういう客層で、セガサターンはこういう客層で、と、そういうふうにはならないと思うんです。競合関係が五分五分になるか七三になるかは知らないけれど、ターゲットは同じ層になるんじゃないかと。

旧ハードもね、並行して残っていくんじゃないかとも考えられるんですが、ファミコン、スーパーファミコンが出て、あれ1300万台ですか、あそこまであっさりとひっくり返されちゃうとは思ってませんでしたからね。レコードからCDってのもそうですけど。結局、私たちソフト側としては、どう転んでもいいよう備えておくしかない。（笑）

いいソフトがあり、ハードもリーズナブルで、しかもいまのスーパーファミコンソフトまではいかない程度のソフト価格、この3つが揃わないと市民権は得られないんじゃないかな、と。おそらく、どれが欠けても駄目でしょうね。うちは値づけする立場じゃないんでなんとも言えないんですが、つくるほうの立場から言えば、まあCD-ROMのメリットということがありますからね。もちろん開発費も上がるので難しい面はあるんですが、いまのスーパーファミコンのランクよりは安くしたいですよね。

PlayStation SPECIAL INTERVIEW 2

プレイステーションは真の意味での〝次世代ゲーム機〟 アートディンク

飯塚正樹・飯田和敏【開発課】島崎國彦【広報課】インタビュー

PS参入組の中でも非常に積極的な姿勢を見せているのがパソコンゲームの老舗、アートディンク。名作『A.Ⅳ.』の移植版そしてオリジナルの新作『アクアノートの休日』ともに、他メーカーに先駆けて開発画面が公開された。

環境さえよければハードは選ばない

プレイステーションに参入した多くのソフトハウスのなかで、アートディンクの動きには抜きんでたものがあった。まったくのオリジナル1本を含む2タイトルの同時発表、どこよりも早いデモ画面の公開など、その態度には迷いというものが感じられない。そこで今回は、『A.Ⅳ.』のメインプログラマーである飯塚正樹氏、『アクアノートの休日』の企画・ビジュアル担当の飯田和敏氏、そして広報課の島崎國彦氏を訪ね、プレイステーションへの参入目的、各新作の内容などについて、詳しい話をうかがった。

「プレイステーションへの参入について、とくに大きな理由があったわけではありません。ただ単に、たまたまソニーさんが最初に声をかけてくれたので、じゃあやってみましょうか、と」（島崎氏）

ほかにアートディンクは、セガサターンにも参入を決めている（具体的な制作タイトル等は未定）。しかし、各ハードのマーケットを検討するなど、ことさら戦略的に考えているわけではないらしい。どちらかといえば「やりたいことができる環境さえあれば、機種はなんだっていいんです」（島崎氏）というのが本音のようだ。無論、企業としてある程度の規模を持つアートディンクが戦略面を無視している、とまでいえば嘘になるのだろうが、発表された新作の内容を見ればその言葉は十分に納得がいく。そもそも、準備万端整えて開発のスタートを待っていたかのような対応の速さはなんだったのか。少なくとも、参入を決めてから、あてもないこうでもないと考え始めたような半端な様子は、微塵も感じられない。

たとえば『A.Ⅳ.』は、プレイステーション移植にあたり、3Dデータでつくられた町のなかを、移動中の列車の視点から見ることのできる新機能を追加した。この機能について飯塚氏はこう語っている。

「あれは昔からやりたかったことなんですよ。パソコン版でもやろうとしたらしいですよ。ただ、やはりスピードに限界があって結局はあきらめたわけです。ところがプレイステーションを見て、あ、これなら十分できるんじゃないか、と」

まさに、準備万端整えて待っていたというわけである。プレイステーションを、ではなく、やりたいことができるだけの環境を。

新たなハードは、新たなアプローチを受け入れる

海底散歩ソフト、という従来のゲームには見られなかったタイプの新作『アクアノートの休日』の企画者である飯田氏も、こう語る。

「ぼくはもともと現代美術をやっていたんです。だから、やっぱりこれからはCGかな、という発想でゲーム業界に入ってきた。ところがいままでのゲーム機だと、やりたかったことなんて全然できないわけです。いまにしてみれば当然なんですが（笑）。それがプレイステーションの場合、かなりの部分、不満が解消されます。美術的なアプローチも十分可能になったと言っていいんじゃないかな」

発想は飯塚氏の場合と変わりない。ハード的制約によって封じられ、蓄積されていた表現欲求が、プレイステーションという環境を得て一気に解放された、ということなのだろう。クリエイターにとっての新ハードの生かし方、という側面から見て、これほどまでに理想的な例はめったに見られないのではないか。ましてや、徹底した商業主義に支配されたコンシューマー・ゲームの世界では。

しかし、アートディンクはパソコン専門のソフトハウスだった時代から、高い技術力で知られている。本当にプレイステーションは、「やりたいことができる環境」を彼らに提供することができたのだろうか。

こういった話は、プログラマーに聞いてみるのがいちばんだろう。

「専門的な話ですが、開発言語がアセンブラからCになった、これは大きいですね。効率はかなり上がると思います。それから、いままではやりたいことをやろうとした場合、すぐにスピードが問題になってしまった。プレイステーションの場合だと、スピードの上に胡座（あぐら）をかける……というと言葉は悪いでんすが、余裕を持ってプログラムできますね。そういう意味で、ストレスがずいぶん軽減されました」（飯塚氏）

それでは、ジャンルなどの向き不向きという点はどうなのだろう。

「ジャンルとかじゃなくて、ポリゴンを使ったものがいちばん向いている、というのは間違いのないところです。ただ、従来のようなゲームはつくりにくい、というか、従来のようなつくり方がしにくくなっています」（飯塚氏）

プレイステーションで〝ゲーム〟は変わるのか

プレイステーションは、従来の家

構成・文／石埜三千穂

庭用ゲーム機にとって〝暗黙の了解〟とも言える部分を、あっけなく無視している場合がある。だから飯田氏は、「真の意味で〝次世代ゲーム機〟と言えるのは、プレイステーションだけではないか」と言う。対して飯塚氏は、「どちらかといえば正統からはずれた、変態的なハード」という表現を使っている。どちらにしても、かなり個性的なシステムを持つハードらしいのだ。この点について、飯塚氏に説明してもらった。

「たとえば、プレイステーションの仕様には〝スプライト無制限〟とあるんですが、これはウソです（笑）。最初からスプライトもBGもないんです。全部書き換えて表示しても、十二分に速い。これは一例で、要するに従来の意味での〝ゲーム機的な機能〟をあまり持っていない、というか必要としていないんですね。だからこそ、ソニーさんが〝これはゲーム機です〟と名のるのは正解だと思うんです。〝ゾフト屋は面白いものをつくれ〟と。マルチメディアとか言うと、面白くないものが大量に出てきますから、確実に（笑）」

「ただ、〝ゲーム性〟ってなんなのか……よくわからないですね。面白ければ、べつにゲームである必要はないと思うんです。もちろん、その一方でゲームらしいゲームはあっていいと思うんですが」（飯田氏）

ちなみに、飯田・飯塚両氏に〝マルチメディア〟という言葉の定義をどう考えているか聞いてみたところ、〝ゲームになり得ていないもの〟ということで意見は一致していた。

CD-ROMについて開発者はどのように考えているのだろう。

「とりあえず現状では、バッファ容量も十分あるし、コスト面でも優れてるし、問題ないんじゃないですか？　結局……単なる媒体ですよ。圧縮とか技術面でも、どんどんリストラが進むだろうし、CD-ROMだからどうということはべつにありませんね」（飯塚氏）

「プリント媒体だという点が大きいですね。よりハイテクなものへと進んでいくのはごく自然のことで、オンラインとか……セガ・チャンネルがハイテクかどうかはともかくとして（笑）、どんどん進んでいけばいいんだと思います」（飯田氏）

ソフト&ハードという言葉は、いま、非常に混乱している。ゲームソフトにとってゲーム機がハードであることは言うまでもないが、そのデータ内容にとってみれば、CD-ROMも単なる1ハードに過ぎないのだ。「問題はソフトだ」という論調がこれだけ正論としてもてはやされる現在のゲーム業界にあって、〝CD-ROMというハード〟の是非が取り沙汰されるのは、滑稽ですらある。そのことをいちばんよくわかっているのが、開発の現場なのだろう。結局彼らは、媒体に対しても「やりたいことのできる環境ならばなんでもいい」という変わらぬ姿勢を保ちつづけているだけのことなのだ。

ゲーム流通革命への期待と不安

CD-ROMという媒体は、ゲーム生産の構造を変える。そしてそれは、流通構造の変化にも直接つながっていくことである。無数に存在するゲームソフト開発会社のほとんどは、期待と不安の狭間で、息を詰めてソニーの出方を見守っている。

最後に、この件に対するアートディンクの考えも聞いてみることにしよう。開発の両氏に加え、広報課の島崎國彦氏にも話を聞いてみた。

「いいものを安く、買いたい人が確実に入手できる。これが大前提ですね。任天堂さんのやり方もけっして間違っているとは思いませんが、パソコン業界から来た私たちからすれば、違和感を感じてしまうのも事実なんです。完成から販売まで3カ月、という状況は、つくる側にとっては非常につらいんです。子どもたちの流行なんて、3カ月で簡単に変わってしまいますからね」（島崎氏）

「幻の名作ってありますよね。そのこと自体、何かが間違っている証拠でしょう？　古いものでも手に入る状況であってほしいです。ニーズがあって、それに応える、それだけのことがきちんとできていれば、価格だって自然に正常化すると思うんです」（飯塚氏）

「サイクルが遅くなれば小回りがきくというか、たとえば時事性のある内容を扱うことだって可能になると思うんです。内容にも関わってくることですよね」（飯田氏）

アートディンクにしてみれば、プレイステーションへの参入は「たまたま」だったのかも知れない。しかし話を聞くほどに、そこに「必然」が感じられてしまうのである。

A列車シリーズの変遷

アートディンクのプレイステーション第1弾ソフト『A.Ⅳ.』は同社の看板シリーズ最新作だ。ここでは簡単に名作の歴史を振り返ってみよう。

●『A列車で行こう』
85年12月発売（FM-7版）。A列車シリーズの記念すべき1作目である。アメリカ大陸横断列車の完全開通が目的だった。X1、MZ、PC98シリーズ等、多くのマシンに移植された。

●『A列車で行こうⅡ』
88年7月発売（PC98版）。基本的に1作目のシステムを踏まえた忠実な続編。別マップ、別シナリオ版。X68000版も発売された。

●『A.Ⅲ.』
90年12月発売（PC98版）。当時話題になっていた『シムシティー』『ポピュラス』に刺激を受け、立体化したクォータービューのマップが採用された。マップ・コンストラクション・キットが別売されている。

●『A.Ⅳ.』
93年12月発売（PC98版）。まだ記憶に新しい、シリーズ最新版。3作目のシステムを基本に、さらに細かい演出等を加え、非常に完成度の高い作品となっている。現在のアートディンクを代表するソフト。

●『A列車で行こう』（MD版）
初期作品の移植版。1作目がポニーキャニオンから、2作目がセガから発売されている。操作系統のアレンジを除けば、極端な改編はなされていない。

●『A.Ⅲ.』（PCエンジン版）
93年6月発売。4作目の発売直前、CD-ROMで出された本格的な移植版。マップの追加など、家庭用ならではのサービスもついていた。

Play Station Soft

A.Ⅳ.

ニューハードで花開く鉄道少年の夢

メイン・プログラマ／飯塚正樹インタビュー

アートディンクのプレイステーション参入第1弾は、経営&育成型シミュレーションの元祖として知られる『A列車で行こう』シリーズの最新作。往年の名作は新ハードの高機能を得て、"鉄道模型感覚"という本質を露わにする。

どこまでパソコン版から離れることができるか?

ぼくが『A.Ⅳ.』を担当することになったのは、ごく自然な流れだったんです。『Ⅲ.』のPCエンジンへの移植をやったこともありまして。そのとき考えたのは、まず、もとのソースは絶対使わないということと、パソコンから移植するだけの理由があるものにしようということです。ゲーム性、バランスとも、個人的に納得いっていない部分はあったんで、そこをそのままにしたくない、というのが強かったんです。だからね、本当はプレイステーションへの移植には反対だったんです。どうしていま、プレイステーションでやるのか、というところで。でも、やるとなったからにはハードにふさわしいグレードアップをしてやろう、パソコン版で遊んだ人でも手を出すようなソフトにしてやろう、と考えました。『Ⅲ.』のときには「どこまでパソコン版に近づけるか」がテーマでしたが、今度は「どこまでパソコン版から離れられるか」ということですね。

発表されているデモ、あれはね、とりあえずイメージを伝えるために10日で仕上げたものです（注：画面写真はすべてこのデモからとったもの）。もちろん、1からつくりなおしますよ。まあね、3Dデータのモデリングというのもあまり経験がないことですから、ノウハウを見つけながらつくっていくことになるでしょうね。ものがものだけに、どうしても建築の専門知識とかも必要になってきます。勉強もしてるんですが、プロの建築家の協力を仰ごうか、という話も出ています。外部の人の力を借りるというのも、短所長所ありますから、どうなるかはわかりませんけど。でも、ホント大変ですよ。線路にも高さの概念が出てきますし、正直、トンネルの表現なんかはやや不安を感じてます。（笑）

ただ、少なくとも遠景はもっと入りますし、デモよりもかなり精密なものになると思います。あとはスピードとの兼ね合いなんですが、基本的にはスピード重視でいこうと思っています。そこを殺してしまうとあのモードの意味がないと思うので。

3D画面では雪のかわりにお札が降ってる（笑）

どうしてもウチには固いイメージがあるみたいで、パソコンならそれでもいいんですが、遊びの要素は入れなきゃな、というのは強く思っています。もちろん、あくまで移植なので、もとのイメージを損なわない範囲でのことですが。列車の視点から見るというのも単に角度が変えられるというだけじゃなく、車窓の角度から見るときは窓枠を表示してやるとか、そのくらいのことはもちろん考えています。窓の脇に掛けられた水筒が揺れている、なんてのもいいですよね。（笑）

いま、あの3Dの画面で雪が降るモードを試してるんですが、テスト版ではお札が降ってますよ（笑）。まあそれはさすがに残さないでしょうが、つくる側にもそういう遊び心はあるということです。

あと、操作系には気をつかいたいですね。幸い、ソニーがマウスの同時発売を検討してくれているみたいですが、基本はあくまでパッドで考えています。マウスがないと快適に遊べない、というのではプレイステーションでやる意味がなくなってしまうので。

ただね、正直、C言語が使えるという時点でつくり手としてはもう万々歳なんですよ。プログラムに関して言えば、つくる速度は2～3倍になるんじゃないかな。ただ、モニターの限界とかもあるんで、逆に削られる部分も出てくるでしょうね。セーブ容量を確保したいんでマップは小さめに抑えますし、広角モードはおそらくカットすることになるでしょう。ただ、そのぶんいろいろな工夫は考えていて、好評だったスケルトン表示を残すのはもちろんのこと、大図解風の縦切り表示とか、まあいろいろ考えてはいます。それに、CD-ROMですからね。マップ数はもちろん増やすつもりです。そう……最低でも8枚はいきたいですね。加えて、『Ⅲ.』のマップも取り込んじゃおうと思っているんです。

値段のほうは、いろいろと兼ね合いがあるのでまだ全然決められないという状況ですが、とにかく「お徳用感」だけは出したいと思ってるんですよ。

クォータービューのマップ画面でも、建物のひとつひとつが3Dデータを持っていると思うと、見え方が違ってくる。鉄道模型のような「手作り感覚」がさまざまな方法で強化され、ゲーム性プラス・アルファの楽しみが、前面に押し出されてくる。

これが噂の『A.Ⅳ.』3Dビューである。すべてがポリゴンで描かれているため、当然ながらあらゆる視点で楽しむことができる。これは運転席の視点だが、客席からの視点、列車末尾からの視点、上空からの視点など、走行に合わせたスムーズな動きで表示される。

かなり育った状態のマップ。摩天楼の立ち並ぶ高層ビル街など、3D視点で通り抜けるのは、想像するだけでも楽しくなってくる。各モード間の対応も、完璧につくりこまれることだろう。ゲームデザインとビジュアル演出の幸福なバランスの上に成り立つゲームだ。
（画面はいずれも開発中のもの）

Play Station Soft

アクアノートの休日

ゲームの中で表現を模索する新時代のアート

企画・制作／飯田和敏インタビュー

アートディンクの『A.Ⅳ.』につづくプレイステーション第2弾ソフトが、海底散歩シミュレーションとも言うべき『アクアノートの休日』。従来のゲームの枠にはまらない、しかし十分に楽しめるソフトを目指すという。

環境ソフト的な内容でも楽しく遊べるものを

このソフトは、もともと、自分が実際に潜水艦に乗った体験がもとにあるんです。休みのとき、ハワイに行って。そのときの印象が、もう、そのままストレートに出ています。（笑）

ホリデイ号という1万メートルでも平気で潜れる潜水艦に乗って、海底探検をするという設定で。タイトルは『アクアノートの休日』ですが、『アクアノート（潜水夫）』っていうのも考えてたんです。要するに、自由に遊んでほしいということですね。

いまはまだ、見せ方のアイデアを出しているところです。

たとえば、マリンスノーを降らせるにはどういう機能を使ったらいいのか。ひとつのポイントとして海底遺跡をつくる予定なんですが、そこにどんな要素を入れるか。いきなり自由の女神がある、なんてのもいいと思うんです。ほかに、海底牧場がある、とかね。

とにかく、パターンで読み切れないポリゴンの使い方をしたい。ビジュアル主体の、ある意味でアートディンクのイメージを裏切るものになりそうです。

ハードの限界が従来にくらべると格段に広がったので、美術的なアプローチも可能になったということですね。イルカとか、ニューエイジっぽい雰囲気ってあるでしょう。あれも取り込んでみたいんです。だから、こちらのつくり方としても、かなり即興的にやってやろうと思っています。

こうして取材してもらって、記事に対して反応があれば、そういったものもどんどん取り込んでいきたいですね。

だから、どんなものになるのかは、まだまだ自分でもわからないんです、いまの段階では。

環境ソフト？　そうですね、そういうニュアンスは確かにあります。でも、単なる環境ソフトをつくる気はまったくないんです。ゲーム的な面白さが十分にあるものでないと駄目だと思うので。だから、単に海底を移動してまわるというだけでなく、対象に干渉するイベントをたくさん用意するつもりです。

潜水艦にマニピュレータをつけて。いろいろなことを試せるようにしてみたい。まあ、たぶん宝探しみたいなものが中心になっていくとは思いますけど。

ただ、ぼくとしては、外部に働きかけるというよりプレイヤーが自らの内側に深く潜行していくような、そういうイメージのものにしたいと考えています。

実験には気がつかなくても楽しんでもらえればいい

データが3Dなので、既存のものよりずっと自由度の高いものになります。単に見えている景色の裏側に回ってみる、というだけでも面白いじゃないですか。そういった3Dならでの面白さをうまく利用したいですね。

環境ソフト的な性質を考えているので、音楽もね、単なるBGMでは終わらせないつもりです。

基本線はアンビエント・ハウス的なものになると思うんですが、プレイヤーの操作によって刻々と変わるようなものをつくってみたい。自然音のSEが曲に取り込まれていくとかね。

たとえばどちらに進むかという操作だけで、プレイヤーが無意識に環境に……この場合音楽ですが……干渉できるような、そんなやつを考えています。

いや、もちろんね、そういったことはあくまでもさりげなくやらないといけないと思っています。実験的な部分をこれ見よがしに全面に押し出すようなことは絶対にしたくないんです。そういうことをやると、つまらない「マルチメディア」になってしまうわけで、だから、あくまでもゲームをつくるんだ、という考え方で行こうと思っています。

当然、シナリオみたいなものも、いくつか用意しなきゃならないでしょうね。

実験的な部分に対しては、気がつく人だけ気がついてくれればいい。まったく気がつかなくても、楽しんでもらえればそれでいいんです。もともと、無意識に訴えかけるような性質のものですからね。

海底散歩で眺めることができるのは、もちろん静止したオブジェばかりではない。美しい魚たちは自由に泳ぎ回り、海草はゆらゆらと揺れている。思わず触ってみたくなるが、このソフトは、その「思わず」という感覚を十分に満たしてくれる内容になることだろう。
（画面は開発中のもの）

TO OUR CHLDREN'S CHLDREN'S CHLDREN

『バーチャファイター』『デイトナUSA』が起爆剤

セガサターン、プレイステーション、3DO、PC-FX……ユーザーが数ある次世代マシンのなかからひとつ選ぼうとするとき、いくつかの判断材料がある。ハードスペック、ハードメーカーのこれまでの実績、参入するサードパーティ、ソフトのラインナップ、値段、そして将来性だ。ユーザーにとって一番の関心事であるソフトのみで秤にかけると、『バーチャファイター』と『デイトナUSA』を擁するセガサターンがもっとも有力とみて間違いない。

この二作品は、現在ゲームセンターで大ヒットしているという実績だけでなく、従来の16ビット機と32ビット次世代マシンの性能の違いを一目でわからせるゲーム内容だからだ。すなわちポリゴンCGである。『FXトラックス』や『バーチャレーシング』など16ビット機でも遊べるポリゴンゲームはあったが、業務用のものと比べるとやはり見劣りしてしまう。業務用ポリゴンゲームをほぼ忠実に移植できるといわれるセガサターンと、極めて優れたポリゴンゲームであるこの二作品ほど、次世代マシンの魅力を予感させてくれるものは、いまのところない。

もちろん「ポリゴンだからイイ」というわけではない。『テトリス』をスーパーファミコンで遊んでも十分ハマるように、次世代マシンに16ビットスペックで可能なソフトを載せてもなんら不思議はない（面白いゲームである、というのが前提だが）。しかし高価なハードを新たに購入させるだけのパワーになるのは、やはり「次世代マシンならでは」と思わせるソフトであることは間違いないだろう。

高価なハードを買わせるほどのパワーを持っているソフト、『バーチャファイター』『デイトナUSA』が純正セガ作品だ、ということも重要である。これがほかのサードパーティの作品なら、発売時期は遅れても違うハードに載る可能性は残るが、これらセガの看板たる二作品が、たとえばプレイステーションに移植されることは考えにくいからだ。

また『バーチャファイター』『デイトナUSA』が突破口となってセガサターンの普及台数を伸ばすことによって、多くのサードパーティがこぞって人気タイトルをセガサターンで出すようになる、という展開も考えられる。サードパーティが普及しているハードにソフトを提供するのは当然のことだからである。その起爆剤になりうるソフトなのだ。

現在のところ発表されているサードパーティの数や総タイトル数などでやや分の悪いセガサターンも、スタートダッシュ次第では、それらを十分フォローできる。「遊べそうなゲームがない」という、ユーザーが買い控える理由のひとつをすでに消しているのだから。

もちろん、『バーチャファイター』『デイトナUSA』以外のセガサターン・オリジナルゲームにも魅力的なソフトは数多くある。たとえば『リグロードサーガ（仮称）』。セガサターンではRPGにも力を入れていくとのことで、キャラクターや地形が3Dで描かれている興味深いRPGだ。『クロックワークナイト』もセガサターンのメイン・キャラクターとして注目の作品。

1本で何10万台ものハードを普及させられるソフトは、さらに大きな効果を生み出す可能性を持っている。その効果を生み出せるか出せないかは、セガのこれからの戦略にかかっている。それが成功したとき、セガサターンは名実共に『ポスト・スーパーファミコン』になることができるだろう。

Chap.2
SEGASATURN
セガサターン

TO OUR CHLDREN'S CHLDREN'S CHLDREN

『バーチャファイター』（画面は開発レベル10%のもの）

『バーチャファイター』（画面は開発レベル30%のもの）

『エコー・ザ・ドルフィン・サターン』（画面はMD版のもの）

『デイトナUSA』（画面は開発中のもの）

SEGASATURN INTERVIEW

来春にはプレイステーションとの決着はついている

セガ・エンタープライゼス／インタビュー

自社ソフトの開発力に絶対的な自信を持つセガは、『バーチャファイター』『デイトナUSA』で先陣を切る。コンシューマソフト研究開発本部 第一コンシューマソフト研究開発部・石井洋児氏が語る。

ハードの発売に間に合うソフトは15本くらい

——まず石井さんの仕事から教えてください。

「セガサターンのゲームソフトの統括プロデューサーという立場です。ソフト開発をしているすべてのラインをまとめて、統括して進めているところです」

——現在ソフト開発は何ライン走っているのでしょうか?

「数字はすぐには出てこないんですが……たくさん走ってます(笑)。セガ社内では50本以上走ってるんですよ。もちろん私ひとりで見られるわけはないので、私の下にプロデューサーがいまして、その下にディレクターがいる、という形で。私がやっているのは、©SEGAになる内部制作の作品を見ています。もちろんサードパーティが開発しているものもありますし、そういうものを含めて90本くらいあると思います。どんどんその本数が増えつづけていますので、仕事がキツイなあ、と(笑)」

——ハードの発売に間に合うソフトの数はどのくらいでしょうか?

「正直言いまして15本くらいは間に合うと思うんですよ。ただ、何から発表するかはわからないです。ジャンルに片寄りがないように、これからチョイスしますので」

——たとえば『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』はセガサターン版で出ないんでしょうか? コンシューマの目玉ソフトなので、いつかはくるんじゃないかと思ってるんですが。

「『ソニック』は……立ち上げには出てこないです。まだ決まってないんですが、早くても来年の夏以降になるんじゃないでしょうか。『ソニック』は16ビットのイメージがありますよね。そのままセガサターンでやっても面白くないので、新しい遊び、新しい要素を入れようとしてじっくり検討しています」

入門機と上位機の違い メガドラとは棲み分ける

——メガCD用のソフト開発の経験は、今回のセガサターンで生かされているんでしょうか?

「確かに生かされています。セガサターンの開発を始めたときに、それまでメガドライブやメガCDのソフト開発をしてきた人たちを集めてチームをつくったんです。あと50名ぐらい業務用、AMの開発のほうからも加わって、混成チームをつくり、お互いにいいところを持ちよってセガサターン開発にぶつけているわけです」

——セガサターンでのマルチメディアの展開は?

「セガとしてはゲーム専用機なので、最初はゲームユーザーが楽しめるものを出していこうと思っています。もちろん、ある程度のものはセガサターンの発売と同時に出ることになるんじゃないかな。まあ、マルチメ

トータルでみると
どちらもハイレベルなマシン
フェラーリとポルシェの
どちらがいいか、というようなもの

インタビュー／松島賢司

ディアという言葉はけっこう範囲が広いですよね。ですからゲーム以外のソフトも当然出していく予定です。ただ、主流となるのは、当然ゲームですね」

——メガドライブやメガCDというのは、セガサターンの登場後どういう位置づけになるのか気になるんですが。「棲み分け」なのか、世代交代なのか。

「これははっきり言って〝棲み分け〟ですね。メガドライブやメガCDは、小学生や、初めてゲームで遊ぶ人たちのマシンにしたい。セガサターンのほうは8ビットなり16ビットなりのマシンで遊んできて、次のマシンで遊びたいなっていうハイレベル、ハイエンドの人たちをターゲットにしようとしているんです」

——同じようにCD-ROMをつかっているメガCDの場合は、かなり差別化していかなければいけないと思うんですが。とくにセガサターンで『夢見館』をつくられるとキツイんじゃないでしょうか。

「ただ、スーパー32X用のCDっていうのもつくっていて、それで結構クオリティの高いものができると思いますよ。セガサターンと比べたら差はありますけど。ゲームの世界観とかが、セガサターンとは違った低年齢向けのものになると思います。入門機として位置づけているので」

——セガサターンだと『ナイトトラップ』で、メガCDでは『ホームアローン』とか『とられてたまるか!?』になる、みたいな。(笑)

「(笑)本当にそういった感じで〝棲み分け〟がうまくいったらいいな、と思ってます。同じ時期にセガサターンとスーパー32Xを出すので、ユーザーも戸惑っていると思うんですよ。まったく違うものですよね。メガドライブを強化するものと、セガサターンは別ものですから」

——次世代マシンっていうと、どうしてもCD-ROMの話になってくるんですけど、セガサターンはロムカートリッジも差せるようになってますよね。ロムカセットの開発というのは?

「ロムカートリッジのゲームはまだ開発していないです。最初はやってたんですけど、やはり、ユーザーのことを思うとどうしても単価が高くなってしまいますので……。いま1万円以上のソフトっていうのは結構ありますけど、あれだと、ユーザーに失礼。きれいごとじゃなくて、頭にくると思うんですよね。CD-ROMだと大容量だし、ある程度値段を抑えられますので。そういうことでCD-ROMでいこう、と。ロムカートリッジのほうはいろいろな使い方を考えてはいるんですよ。開発のほうとしても、絶対に取っておいてほしいという要望もありますし」

セガサターンはなんでもできてしまう

——いま開発しているソフトの完成度やアピールのポイントは?

「いままでの遊びに不満を持っていた人たちを満足させるのが狙いですから、いまつくっているタイトルっていうのは、すべていままでのものよりもどこか秀でているんです。すべてのユーザーを満足させられるかどうかはまた別問題ですけど、いろいろなところが尖ったゲームをいっぱいつくっているので、面白いと思いますよ」

——ゲームの企画を考えるやり方もいままでとは違うんですか?

「変わってきていると思います。マッキントッシュとかのCD-ROMで、インタラクティブ・ムービーが出てますが〝まだまだ〟ですよね。見た目だけとか。まだ確立されていないんですよ。正直なところ、各社サードパーティは試行錯誤中だと思います。そこから何か新しいものがドカンと出てくる。当然そういうものを狙って開発しています。いろいろなことを試している段階です」

——そこでのポイントはなんでしょうか?

「なんでしょうね(笑)。セガサターンというのは、なんでもできちゃうんですよ。能力的には業務用のボード以上です。本当になんでもできる。『バーチャファイター』も、そのままできるんです。『デイトナUSA』に近いことだってできちゃうんですよ」

ソフト勝負になれば自信がある

——俗にいわれる〝次世代マシン戦争〟についてはどうお考えですか?

「ある程度競争にならないと、いいものは出てこないと思います。それが〝3対3対4〟になるのか〝2ずつ分ける〟になるのかはわかりませんが。でも、そうやって競争しないと、だんだんマンネリ化していくと思うんですよ、ゲームに限っていえば。いまの状況はいい刺激になると思います。お互いにいいと思いますよ」

——プレイステーションについての印象は?

「スペックなどは、素晴らしいマシンですね。ただ一長一短ありますから、セガサターンと比べてみると同じようなものですね(笑)。トータルでみると、両方ともハイレベルなマシンです。フェラーリとポルシェ、どっちがいいか、みたいなものだと思いますよ。そうなるとソフト勝負になりますが、そちらは自信がありますから。セガではアミューズメントや

（画面はすべて開発中のものです）

『リグロードサーガ』

TO OUR CHLDREN'S CHLDREN'S CHLDREN

コンシューマのエンジニアを総がかりでセガサターンにぶつけていますので。また、アメリカやヨーロッパでもセガはシェアを伸ばしてますが、当然海外でもセガサターンのソフトは開発していますし」

——セガ・オブ・アメリカで開発しているソフトはあるんでしょうか？

「ラインナップ上にあがってきているので、どこに入れようかな、というところです。『エコー・ザ・ドルフィン』のCG版もアメリカで開発が進んでいます」

——一般のレベルだと、スペックを並べられてもわからないので、やっぱりどこが面白いゲームをたくさん出しているのか、っていう判断になりますよね。

「そうですね。まず店頭で遊んでみて、こっちのほうが面白いものが多いからこっちを買おうか、っていうところだと思います。高価なものなので、たやすく買えはしないですしね」

——そうなると来年の春や夏ぐらいまでに、どれだけ魅力的なタイトルを揃えるかにかかってきますね。

「来年の春ぐらいまでには〝セガサターン対プレイステーション〟は決着がついていると思いますよ（笑）」

ゲーム界は戦国時代 どの武将につくか（笑）

——カプコンやコナミなどの大手ソフトメーカーは、セガサターンとプレイステーション両方に人気タイトルを載せてくることもありうると思うんですが、そうなるとソフト勝負からまたハードの勝負に戻るような気がするんですが。

「結局は普及台数だと思いますよ。メガドライブの初期は、強いサードパーティは乗ってくれませんでしたよね。アメリカのほうでジェネシス（メガドライブのアメリカでの呼称）がスーパーファミコンと互角かそれ以上に普及してから、カプコンやコナミが同じタイトルをいっしょに出してきましたよね。企業だったら利益を上げないといけないし、当然そういう選択にはなると思います」

——そうなると発売と同時にソフトを揃えて、春までにたくさんハードを売ったほうが勝ち、ということになりますよね？

「なりますね。（笑）サードパーティはいま困っていると思います。どっちにつこうか、っていう部分で。見えてこないのでしょうがないから全方位に、っていう感じじゃないでしょうか。そういう意味でも戦国時代でしょうね。どの武将につこうかっていう」

——スタートダッシュをかけるソフトといえば、やっぱり『バーチャファイター』や『デイトナUSA』なんですか？

「それだけだと思われたら困るんですけどね。まるで業務用専用機みたいですから。もっとコンシューマのテイストのあるソフトも、ラインナップからチョイスして出していこうと思います。2本柱ですよね。業務用もコンシューマも両方とも魅力的なものを出していく、っていう」

——決着は来春ですか？

「そうですね」

『クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険～』

SEGA SATURN

NEW SOFT

全ジャンルを網羅するオリジナルソフトが充実

発売予定のソフトラインナップから注目作を紹介

期待のオリジナルソフト

セガサターン・ソフトの最大の目玉はやはり『バーチャファイター』や『デイトナUSA』といったアーケードからの移植だが、ここではオリジナルソフトに注目。

セガが力を入れているイチ押しソフトは『クロックワークナイト――ペパルーチョの大冒険――』。どことなくドン・キホーテを思い起こさせるブリキ人形〝ペパルーチョ〟が活躍する横スクロールアクション。東京おもちゃショーでも展示されていて、そのコミカルな動きと大胆な色使い、画面構成の妙などでひときわ目を引いたソフト。実際に触ってみた感触もユニークな感じだ。

昔からのセガのキャラクターといえば『忍』。メガドライブ版でも3作発表されているが、そのセガサターン版が発売予定に入っている。今まで発表された写真では、JACなみの実写取り込みも採用されているようで楽しみ。

メガドライブ版『2』が近々発売される予定の『エコー・ザ・ドルフィン』の続編がセガサターンで登場。前作はその背景の美しさと、優雅で素早いイルカの動きが、いつまでも見ていたい！　という感動を呼び起こす名作だったが、セガサターン版は、そのグラフィック能力をいかして、より美麗な海中散歩が楽しめそうだ。『エコー・ザ・ドルフィン・セガサターン（仮題）』では空中に浮かぶチューブや未来都市、3D視点のステージといった新しい要素も追加、セガサターン版はもちろんそれ以上に面白くなっているはず。イルカファンもアクションゲーマーもゲームビギナーも納得の仕上がりを期待しよう。

『パンツァードラグーン』はドラゴンの背中に乗ってのシューティングゲームという新趣向。プレス向けの発表会で展示されたデモを見たかぎりでは、ポリゴン採用・視点グルグル変更可、という感じ。かなり力を入れて開発しているのがわかる。

スポーツゲームではゴルフゲーム『ペブルビーチ（仮題）』と野球『グレイテストナイン』、サッカー『ビクトリーゴール（仮題）』の3本がタイトルに挙がっている。『ペブルビーチ（仮題）』はほとんどの家庭用ゲーム機、パソコン、はては3DOにも移植されている名作中の名作。『ビクトリーゴール』はポリゴンを使って視点切替え可能だったりしたら嬉しいかも。ボールの視点でサッカーを楽しむなんて絶対にできないわけだし。そういうことこそ、ゲームでやってほしい。

映画とのメディアミックスで話題の『RAMPO』は、ポリゴンを多用した美しいグラフィックと、映画からの実写取り込みが注目のアドベンチャーゲーム。あまりに滑らかな視点移動に正直、胸が高鳴ってしまった。乱歩の世界を踏襲したような影のある怪しげな感じもいい。映画はつまんなかったけど。

同じくアドベンチャーゲームで、ジェームス三木脚本の『チャイニーズディテクティブ（仮題）』は、硬質なグラフィックが特徴。インフォメーションがほとんどないので内容はわからないのが残念。個人的には『RAMPO』のほうをまず買いたいと思います。

メガCD「バーチャルシネマ」シリーズの第一弾『夢見館の物語』もタイトルを『真説・夢見館（仮題）』に変えて新作が登場。『アローン・イン・ザ・ダーク』などで一躍知名度のあがったリアルタイムアドベンチャーが遊べるなんて。サイキックホラーな世界が、より強力になって帰ってくる。ただ、シナリオ的には不満な点もあったので、改善を望みたいところ。

最後に。あの『シムシティ2000』がついに家庭用ゲーム機に移植される！　たかが『シムシティ』の続編というなかれ。美しいグラフィックと驚くべき情報量で、自分だけの近未来都市を作るシミュレーションの最新版。パソコンでなければ処理しきれないデータも処理速度の速いセガサターンならバッチリ。

〝タイタン〟の動きに注目

セガの最近の話題に〝タイタン〟という業務用ゲームのシステム基板を開発中、というのものがあるが、この〝タイタン〟はセガサターンとほぼ同じ仕様を持っていて、タイタン対応のソフトはサターンにもすぐに移植できる。業務用のヒット作を低コストでかつ素早くセガサターンに移植する、という〝タイタン～サターン〟構想も浮かび上がってくる……業務用のヒット作をコンスタントに出しつづけてきたセガの実力を考えれば、この戦略は実にうまい。

だが、しかし。あの生意気な青いハリネズミの姿が見当たらない。セガ大飛躍の立役者、へらずロのヒーロー〝ソニック〟の姿が……ひょっとしてブリキ人形〝ペパルーチョ〟に乗り変わられたりしたりして。

『忍』

『ペブルビーチ（仮）』

『真説・夢見館（仮）』

『チャイニーズ・ディテクティブ（仮）』

『RAMPO』

『シムシティ2000』

セガサターン／ソフトタイトル一覧

メーカー名	タイトル	発売日	価格
アートディンク	A.IV.	未定	未定
I.S.C.	未定	未定	未定
アクレイムジャパン	未定	未定	未定
アスキー	ダービースタリオン・サターン	未定	未定
	将棋サターン(仮称)	未定	未定
アスク講談社	バミューダ・トライアングル(仮称)	未定	未定
アスミック	未定	未定	未定
アテナ	未定	未定	未定
アトラス	未定	未定	未定
EAビクター	未定	未定	未定
イマジニア	未定	未定	未定
インテック	未定	未定	未定
インフォコム	未定	未定	未定
ヴァージンゲーム	Hard Core	未定	未定
エンジェル	未定	未定	未定
ガイナックス	未定	未定	未定
角川書店	未定	未定	未定
金子製作所	未定	未定	未定
カプコン	タイトル未定(格闘タイプ)アーケード移植	未定	未定
	タイトル未定(アクションタイプ)アーケード移植未定	未定	未定
キングレコード	未定	未定	未定
グラムス	Quo Vadis	95年夏	未定
グローディア	未定	未定	未定
K・S・S	未定	未定	未定
ゲームアーツ	未定	未定	未定
元気	未定	未定	未定
光栄	未定	未定	未定
工画堂スタジオ	未定	未定	未定
コナミ	未定	未定	未定
ザウルス	未定	未定	未定
サクセス	コットン2	95年末	未定
サミー工業	未定	未定	未定
サン電子	MYST	未定	未定
	上海IV	未定	未定
CSK研究所	ハイパーダービー(仮称)SLG	未定	未定
シャノアール	麻雀悟空　天竺	ハードと同時	未定
小学館プロダクション	未定	未定	未定
ズーム	未定	未定	未定
セガ	バーチャファイター	94年予	未定
	ロックナイト〜ペパルーチョの大冒険〜	94年予	未定
	忍EX(仮)	94年予	未定
	バトルモンスターズ(仮)	94年予	未定
	ビクトリーゴール(仮)	94年予	未定
	ペブルビーチ(仮)	94年予	未定
	グレイテストナイン	94年予	未定
	マスターズ(仮)	94年予	未定
	ダイダロス(仮)	94年予	未定
	ゲイルレーサー	94年予	未定
	バーチャ・ハングオン(仮)	94年予	未定
	碧奇魂ブルーシード	94年予	未定
	マジックナイト　レイアース	94年予	未定
	真説・夢見館(仮)	94年予	未定
セガ	チャイニーズディテクティブ(仮)	94年予	未定
	RAMPO	94年予	未定
	スターケイド(仮)	94年予	未定
	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	未定
	バスケットボール・サターン(仮)	未定	未定
	バーチャテニス(仮)	未定	未定
	アイスホッケー(仮)	未定	未定
	パンツァードラグーン	未定	未定
	ドゥーム2(仮)	未定	未定
	トムキャットアレイ・サターン(仮)	未定	未定
	デイトナUSA	未定	未定
	バーチャレーシング・サターン(仮)	未定	未定
	サイバーレース(仮)	未定	未定
	シムシティ2000	未定	未定
	エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	未定	未定
	ファンタジーアース(仮)	未定	未定
	リグロードサーガ(仮)	未定	未定
	サイドポケット(仮)	未定	未定
	ルクソー・カジノ(仮)	未定	未定
タイトー	未定(格闘タイプ)	未定	未定
	未定(スペースシュミレーション)	未定	未定
タカラ	未定	未定	未定
タムソフト	未定	未定	未定
T&Eソフト	未定	未定	未定
データソフト	未定	未定	未定
テクノスジャパン	未定	未定	未定
テクノソフト	未定	未定	未定
テクモ	未定	未定	未定
テンゲン	RACE DRIVIN'(仮称)	ハードと同時	未定
トミー	未定	未定	未定
日本アートメディア	未定	未定	未定
日本クリエイト	未定	未定	未定
日本コンピュータシステム	重装機兵レイノス2(仮称)	95年7月予	未定
日本テレネット	未定	未定	未定
日本物産	V・R麻雀(仮称)	未定	未定
	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	未定
	Super 301 S.Q.(スーパー301スクォードロン)(仮称)	未定	未定
パック・イン・ビデオ	未定	未定	未定
バンダイ	未定	未定	未定
バンプレスト	未定	未定	未定
ビクターエンタテインメント	慶応遊撃隊2(仮称)	未定	未定
	4Dボクシング	未定	未定
ヒューマン	ファイアープロレスリング(仮称)	未定	未定
ビング	未定	未定	未定
ポニーキャニオン	未定	未定	未定
ポリグラム	未定	未定	未定
マイクロキャビン	リグロードサーガ(セガより発売)	未定	未定
マイクロネット	なし	なし	なし
メディアエンターテイメント	未定	未定	未定
やのまん	未定	未定	未定
リバーヒルソフト	未定	未定	未定

(94年7月5日現在)

THIRD PARTY 1

Interview

次世代マシン サードパーティ・インタビュー

EAビクター

技術の可能性 作品の可能性を 追求していきたい

水島正人【制作エグゼクティブ・プロデューサー】
谷本敦【マーケティング課広報・宣伝】

PS　3DO

水島「3DOとプレイステーションには正式に参入しています。次世代マシンへの参入理由を総括的に言いますと、可能性の飽くなき追求……というとかっこよすぎるかな(笑)。やはりプラットホームが変わって、スペシフィケーションが上がっていくと、それだけ可能性が広がるので、制作会社としては、その技術の可能性、作品の可能性を追求していきたい、ということです。

エレクトロニックアーツというタイトルは世間一般に知れ渡ってますから、それをローカライズして出していると、EAビクターはローカライズものが多いように映るかもしれませんが、現実のところ、内外のタイトルは半々ですね。32ビット機に関してもそうです。これからはおそらく、国内のタイトルのほうが増えていく可能性がありますね。つまり、日本発海外向けの逆輸入タイトルが増えていく、ということです。ワールドワイドで展開できそうなものも考えています」。

谷本「まだできたばかりの会社ですので、向こうのライブラリーから引っ張ってくるものも多いし、もちろんそのトランスレーションにも時間がかかりますので、どうしても海外の作品が目についてしまうと思います。ですが60名近くの従業員のうち半数以上がオリジナルの開発要員なので、ゆくゆくは日本発海外行きのものも含めて、双方向でやっていこうと思っています」

水島「次世代マシン向けのソフトは、オリジナル、移植ともに開発しています。3DOでは移植物をすでに2タイトル発売してますし、現在進行しているのが4タイトルあります。これが9月(上半期)までに出ます。あと下半期に向けて、国内で開発しているものが3タイトル。移植ものも同じ数くらいあります」

谷本「来年の3月までに15タイトルの予定です」

水島「プレイステーションのほうは、どこの会社でも同じだと思いますが、4月にターゲットマシンがきたばかりなので、これからやっと開発できるという段階なんです。企画は進めてましたけど、実際の開発はこれからですし、そのターゲットマシンもまだファイナルバージョンじゃないんですよ。不安定なバージョンです。うちのプログラマーが、『これで開発するのは無理だ』と言ってますので、まだ0パーセントです。

ソフトの発売予定は2タイトル。ひとつは来年の3月までには出したいと思ってます。ソニーからの技術資料などのスケジュールしだいですが。『麻雀悟空　天竺』という非常にドメスティックな(笑)ものを出します。もうひとつはパズルゲームです。いままでにない、プレイステーションの機能を生かしたものになりますよ。

次世代マシンは、いままでにないスペックなんです。パソコンにもないし、もちろんコンシューマにもなかった。いちばん大きいのは、やはりきれいな実写映像が映るということですね。あと、ポリゴンなどに特化してスペックをつくっているところと、音声などがリアルに再現できること。そのため非常にリアルなゲームをつくることができる。そういうところがメリットで、そこがハードを生かせるところです。パソコン（IBMやマック）の世界では実写映像が動いていますが、いままでコンシューマーにはまったくなかったですし、あってもクオリティがちょっとしんどかった。そこがずいぶんパソコンに近くなってきた。ちょうどパソコンとコンシューマの間くらいですか。値段的にもそうですし。ちょうどいいところにあると思うんです。ユーザー層も違うみたいですし」

谷本「次世代マシンというのは、パソコンともまた違う地平にあると思ってます。パソコンが頂点にあって、底辺にコンシューマがあって、その真ん中に次世代マシンがあるというのとは違って、パソコンとコンシューマとはちょっと離れたところに次世代マシンがある。少なくともグラフィック能力などについては、パソコンを追い抜いたところがあると思います」

水島「パソコンはいろいろできるソフトウェアしだい、というところがあります。次世代マシンはそれよりローコスト化もしなければならないので、ポリゴン能力などをチップに載せてしまって、つくりやすくしてますね。いままで細かいところまで表現したかったのだけれど、それがハードウェアの性質上できなかった。逆にそれがCGになったことで、簡単に表現できるようになったと思います。リアルさを表現できるようになったのは大きいですよ。つくりやすくなったし、うれしくなったと思います。ドット絵で影を表現したりするのには、それなりのテクニックが必要だったので、それを十何年もやってきた人にはちょっとかわいそうだと思いますけれども。そのノウハウはいらなくなってしまうわけだから。プログラマーにしても同じなのですが、他の人にとっては、コストはそれだけかかりますけれど、やりやすくなったと思います」

谷本「いれもの——ハードが進歩するんですから、当然ソフトの技術も進歩してしかるべきでしょう。逆に、技術力が足りなくて脱落していくメーカーもあると思いますが、そういうメーカーはいままでのところにアグラをかいて、努力が足りないっていうことなんじゃないでしょうか(笑)。もちろんうちも、いままでの蓄積があって、次のステップに進むわけですが」

水島「ただ、そういう機能を最大限に生かすことばかりを追究していると、大事な部分を見失ってしまう可能性があります。やはり両方のバランスをうまくとっていかないといけないですね。ゲームでいちばん重要なのは、一般の人たちに普遍的に広がっていく奥深さや世界観だと

●発売予定のソフト
3DO『スーパーウイングコマンダー』発売中
『レミングス』8月6日発売予定
『ロードラッシュ』8月発売予定
『Shock Wave』9月発売予定

思いますから」
谷本「ゲームメーカーというのはクリエイターではありますけれど、基本的には『エンタテインメント』をつくってるわけです。もちろんときには難解なゲームもありますけれども、それはどちらかと言えばアートに近いわけです。『ねじ式』とか(笑)、マッキントッシュなどに多いですけど、CGものもそうですね。
　難しい話になってしまいますが、鬼ごっこだってゲームですよね。ひとつの法則があって、あとは「勝ち／負け」がある。世界観やキャラクターなんかは、本当はゲームに付随することなんです。それを否定してしまうつもりはありませんし、私たちバイヤーの側からすれば有効なことなのですが、それはゲームの面白さとは関係のないところなんです」
水島「要するに『規則』が明確につくれるか、つくれないかでしょう。それがゲームを〝ゲーム〟らしくするところです。その『規則』が一般性を持っていて――わかりやすくて奥深さがあればいちばんいいでしょうね」
谷本「本当は、ゲームなんて単純であればあるほどいいんですよ」
水島「次世代マシンの問題点はやはりCD-ROMというメディアでしょう。シークタイムや読み込み時間がかかり過ぎるのはいちばん気になるところです。ロムにはないつらさですね。
　逆に、長所は500メガの大容量ですけれども、たとえばそのうちの2メガしか使ってないようなゲームをつくると、ユーザーさんから『これだけしか使ってないのか』という文句がくる(笑)。つくり手としてもそこは考えなければならないところですが、そうすると今度は制作コストがかかってしまうという問題もある。実写取り込みでも、ロケをして撮るということになれば映画を撮るのと変わらなくなってしまいますから」
谷本「諸刃の剣ですね。もうひとつCD-ROMの利点を挙げるとすれば、たとえば2メガしか使っていないCD-ROMと、同じ2メガの石を比較しても原価が違いますから、定価を安くすることができます。ユーザーとしてはうれしいですから。いま売っている1万何千円というソフトは、正直、ぼくたちのような大人でも『高いなあ』と思います。適正価格というのがそれなりにあるわけです。その点でいえば、CD-ROMメディアというのは有効だと思います」

『ツイステッド（仮称）』

移植ものを中心に続々リリースされる3DOソフト

「3DOは売れてますよ。最初はだめかなって思ってましたけど、うちの会社は頭の切り替えが早いから(笑)、これからはガンガン出します」という水島氏の言葉どおり、EAビクターの3DO攻勢はちょっとすごい。
　まずは〝EAスポーツ〟シリーズの代表作のひとつ『NFL　マッデン・フットボール』。これはすでにSFC版、MD版ともに発売されていて、そのゲームとしての面白さは保障ずみというところだが、3DO版もグラフィックや音声処理なども加えて、十分に合格点のできになっている。また『バーチャルホラー　呪われた館』は『ウルフェンシュタイン3D』以降続々発売されているいわゆる「3Dリアルタイム・アクション・ロールプレイングもの」だけれど、味つけにホラーを持ってくるあたりは注目。おどろおどろしい雰囲気をかもし出すグラフィックといい、もっと話題になっていいはず。
　これから発売される予定のソフトが4本。『スーパーウイングコマンダー』は以前MD版がセガから発売されている『ウイングコマンダー』のバージョンアップ版。たぶん、パソコン版と変わらないでき上がりになっているだろう。内容は3DSFシューテイングだが、独自の難解な操作方法が魅力的。難しくても面白いものは面白いということで。『レミングス』は、もうゲームユーザーにはおなじみの「小鼠誘導アクションパズルゲーム」。『ロードラッシュ』も、以前MD版で出されたものの移植だが、画面から何から全部がパワーアップしている。実写取り込みがガンガン入っているようで、ナイス。最後の9月発売予定の『ショックウェーブ』は、ハリウッド仕込みの最新技術を駆使したSFシューティング・ムービー。これも実写取り込みを採用して、いままでにない遊びの世界を広げてくれそう。
　全体的に、移植ものが多いのが気になる点だが、今後はオリジナルが増えていくということだし、これからしばらくはEAビクターから目が離せない。

『バーチャルホラー　呪われた館』

『NFLマッデンフットボール』

『レミングス』

『スーパー・ウイングコマンダー』

『ショックウェーブ』

『ロードラッシュ』

グランマニエ 接近してきた
グランマニエ 一気にかわすか
グランマニエがここでかわした！
グランマニエが 先頭！

アスキー

吉田穂積［エンタテインメント事業部事業部長］

CD-ROMはまったく新しい事業ビジネスは変わる

３DO、プレイステーション、セガサターンともに参入しています。他のものに関しては未定ですが、考えてはいます。

３DOでは麻雀ゲーム『麻雀悟空 天竺』を出しました。それから10月あたりに将棋ゲームを出す予定です。タイトルはまだはっきりとは決めていませんが、パソコンで出している『柿木将棋』の３DO版です。

他の機種に関しては、いまやっと開発機材が入りはじめたところですから、どういったことができるかという中身を検証、模索している段階で、実際にゲームの開発に取りかかっているわけではありません。まずは将棋や囲碁や麻雀といった比較的ロジックのはっきりしたものをつくって、ハードの性能を理解したうえで『ダービースタリオン』を出したいところです。つけ焼き刃的にあわてて出すと、瞬間的には売れても息長く遊んでもらえない可能性がある。プレイステーションならプレイステーションのよさを十分に引き出してやっていきたいと思ってます。これはセガサターンに関してもそうです。

新しいハードですから、これからゲームは変わっていくだろうと思います。８ビットから16ビットに変わったときは、それまでの延長線上に16ビット機はあった。けれども今度32ビットに変わるときに、たとえば「ポリゴン」機能などをつけて、新しいゲーム機をつくったわけです。だから、そういう新しいものに対応していかなければならない。それと、CD-ROMというメディアはアメリカなどで一般化している。日本もそうなっていくでしょうし、それに対応したゲームをつくっていきたいですよね。

天下の松下がやるから売れるかもしれない。若者に人気があるソニーが出すから売れるかもしれない。業務用でヒット作を持っているセガだから売れるかもしれない。そんなふうに、どこのハードが売れるかはわからないですから、当面はいろいろいじってみて、いい時期を見て、ゲームをつくりたい。

ただ、いちばん進んだテクノロジーが必ず売れる、というわけにはいかないんです。ゲーム機というのは、ハードの部分だけでは語れない。

たとえば、ソニーの工場に行くと凄い勢いでCDをつくってますよね。４日でリピートできるという話です。そうなると、末端の小売店や問屋は無理して在庫を持たないようになりますよ。発注すれば翌週に届くわけですから。いままでのロムだったら、発注してから商品が届くまで３カ月かかっていた。すると、ユーザーが３カ月待ってくれるかどうかはわからないわけですから、どこもみんなリスクを持って、商品を抱えてくれていたわけです。

ところがこれからCDになると、在庫を持たなくていいわけだから、非常にシビアに進むでしょうね。いいゲームはずっと少しずつ売れていくでしょうが、悪いゲームは最初にちょっとだけ売れてあとは注文がない。それでも同じ開発費なり時間なりをかけているわけですから、リスクは凄く大きい。そういう危険性があるんです。

CD-ROMメディアというのは、新しい事業なんです。いままでのゲームビジネスとはまったく違うビジネスが始まったな、と思っているんです。いままでのビジネスを全部壊して新しいほうに行くのはもの凄く怖い。いままでのものもきっちり持っていなければいけない。じょじょにやっていって、いいなと思ったら一気に移行していけばいいんです。そうしないと、われわれの事業は壊れてしまいます。それくらい怖いものなんです、

CD-ROMというメディアは。

いいソフトでも瞬間的に一気に売れるということはなくなる。いままでのように最初に１００万本売れる、というのではなくて、20万本とか30万本とかから始まって、毎月いくら、という感じで売れていくでしょうね。

これからのゲームはいいものでないと売れないです。だから、『ダービースタリオン』はすぐに出せないんです。『ダービースタリオン』は確実に売れる商品、いい商品ですから。

出してもいい。せっかくだから出したい。でも、スーパーファミコン版のそのままの移植だったり、パソコンで出していたものをそのまま落とし込んだりして、システムもまったく同じで出しても、だれも喜ばないでしょう。だから、ちゃんと機能をいかしたいんですよ。どういう表現をしたらいいのか、大容量だから馬も16頭立てでできるか、18頭立てだとどうか、とかいろいろな問題が出てくるわけです。

そうなると、最初に出すには、そういったことを検討する時間がない。それには時間がかかりますから。

将棋や麻雀を最初に出すのは、そこなんです。比較的ロジックのはっきりしたものは、早くできる。

ロムに較べると、CD-ROMは初期投資が安いとみんな思ってますけど、そこが落とし穴なんです。

PS　SS　3DO

●発売予定のソフト
PS『柿木将棋PS－X（仮称）』発売未定
『囲碁PS－X（仮称）』発売未定
『ダービースタリオンPS－X（仮称）』発売未定
SS『ダービースタリオンサターン（仮称）』発売未定
『将棋サターン（仮称）』発売未定
3DO『柿木将棋』94年10月発売予定

『ダービースタリオン』が最初に移植されるのはどのマシンか？

アスキーの最近のヒット作といえば、やはり『ダービースタリオン』。競馬ゲームに「育てゲー」の要素を取り入れ、幅広い層にアピールした、いまだに売れつづけている名作のひとつだ。発売以降、類似ソフトが続出したことを見ても、そのオリジナリティと人気の高さは証明されている。この『ダービースタリオン』、アスキーが参入を表明している次世代マシン（プレイステーション、セガサターン、３DO）のすべてに移植される可能性が非常に高いが、インタビューでも「買ってくれる人には、なるべく良いものを提供したい」と答えているように、当分先のことになるかもしれない。そのマシンを持っている人がいったいどういう指向性を持っているのか、年齢層はどの辺りなのか、などの要素によって、確かに演出方法（たとえば馬の表情が、パソコン版では実写に近く、SFC版では丸みを帯びてアニメっぽい仕上がりになっている）に違いが現われてくるだろうから。

とはいえ、次世代マシンの大きな特徴である実写取り込みやサウンド再生能力などを使って、実際の競馬場さながらの興奮がモニター上に再現されるだろうことは予想にかたくない。あとは、ポリゴンを使って、実際に見ることのできない視点設定（馬の視線や騎手の視線、あるいはヘリコプターによる真上からの実況）ができたり、せっかくの大容量をいかして、いままで実際に出馬した馬の全データまで、おまけでつけたりすると面白いかもしれない。

PSと3DOで発売される予定の『柿木将棋』（パソコン版）

THIRD PARTY
Interview 3

課題は"何を入れて何を入れないか"という判断のセンス

アムカス
友野信彦【代表取締役社長】

PS

●発売予定のソフト
PS『1950アメリンドリームズ』
95年5月予定（SCEより発売）

プレイステーションの第一印象は、ソフト開発がしやすそう、というものでしたね。それがソフト開発をしようと決めた理由のひとつです。あと、これはプレイステーションに限らず「次世代マシン」と呼ばれているものに共通して言えるんですが、ハードスペックの向上で、企画の幅がすごい広がりました。スーパーファミコンだと、原作・企画が半分になってしまうような状況だったんですよ。ですから、スーパーファミコンで溜まってしまったようなストレスを、あまり感じなくても済みそうですよね。面白いのは、逆にプログラマーのほうから企画に対する意見が出てくるということです。「こんなこともできますよ」って感じで。企画が膨らんでいくんです。エンジニアたちはプレイステーションを絶賛してます。ソニーの仕様書どおりにどこまでできるのかは、まだわからないですけどね。開発しながら手探りで探っていくといった感じです。それはどのメーカーも同じだと思いますよ。だからナムコなんかは、当初はアーケードの移植が多いんじゃないでしょうか。

うちでは『1950アメリカンドリームズ（仮称）』というソフトの開発を進めているんですけど、現在の状況は、原作100、プログラム100のところ、原作は70くらい。プログラムは……10って感じですか（笑）。初めてのハードなので、手探りしながら開発を進めていますから。実験中というところです。まあ、うちでは実験しているヒマはないので、とにかくソフトをつくっていますけどね。（笑）

ハードの値段がいちばんの問題ですよね。「次世代マシン」のターゲットは、スーパーファミコンやメガドライブよりちょっと年齢層が高くて、20代から40代くらいまでですよね。それでも、3DOの5万円は高いですよ。僕の友達が言ってましたけど、月の小遣いが3万。そこから食費やタバコ代を引いたらほとんど残りませんよね。我慢に我慢を重ねて3DOじゃあ……（笑）。せめて3万円を切らないと。日本ではソニーはナンバー2か3ぐらいの技術力があるので、非常に安くつくれるかな、と期待はしているんですけど。

CD－ROMというメディアについては、アクセスが遅いなどの欠点はたくさんあります。ブラックアウトが2秒以上つづいちゃうのも問題ですよね。2秒間画面が真っ黒になるなんて、テレビ界で言えば放送事故なんですから（笑）。プレイステーションはアクセススピードが速いという話なので、楽しみにしているんです。スピードがスーパーファミコン並みになれば、CD－ROMも世界中で認知されるかな、と思うんですよ。逆にCD－ROMの長所は、ソフトの値段を安く抑えられることです。しかも、1週間や10日で、次のロットをつくれる、と。任天堂だと、次は3カ月、6カ月先って言われちゃいますからね。あとはソフトの単価が低いので、だれでも製造メーカーや、個人でもゲームデザイナーになれるということですか。敷居が低くなるので、CD－ROMやプレイステーションっていうのは身近なものになりますよね。ウチももう少しお金があればメーカーになりたいな、と（笑）。スーパーファミコンの悪口を言うわけじゃないですけど、ソフト1本が1万円近くっていうのは高いですよね。子供たちは大変ですよ。その点CD－ROMだと実売5000円くらいに抑えられるので、1万円あれば2本買える。1万円で1本か2本かっていうのは大きな違いですよ。

「次世代マシン戦争」みたいなことを言われてますけど、イイんじゃないでしょうか。プレイステーション、セガサターン、FXと、どれも横ならびになるくらいがちょうどいいんじゃないかな。その混沌としたなかから、面白いゲームが出てくると思いますから。どのハードも、スペック的には同じようなものですよ。結局はソフトのデキですね。ハードが凄く良くてもソフトがダメなら、これはダメですよ。任天堂が凄いのは、ハードの性能はそこそこでも値段が安くて、ソフトがイイってところですね。うまくメーカーを統制管理してますよ。

ソニーの場合は流通が少し心配ですね。おもちゃ屋ルートも当然あるだろうけども、家電のルートとレコードのルートと、あとはスーパーマーケットのルートを抑えれば大丈夫かな、とは思っているんですけど。個人的にはコンビニなんてイイと思うんですけど（笑）。夜中でもソフトが買えるから、イイんじゃないでしょうか。CDとかも置いてるからアリじゃないかな？　コンビニに置いてくれれば売れ行きは全然違ってきますよね。「次世代マシン」でのゲームづくりの課題は、何を入れて何を入れないか、という判断のセンスですよ。最初に話したように、ゲームボーイ、スーパーファミコンに比べてできることの幅が広がった。でも、全部やっちゃうとゲーム全体のバランスが崩れて、よけいダサい作品になってしまいますから。センスっていうのは、年齢や性別や時代背景によって変化するものなので、口で言うほど簡単じゃないですけどね。（笑）

期待のボードゲーム『1950アメリカンドリームス（仮）』

『1950アメリカンドリームズ（仮称）』は最高4人で遊ぶことのできるボードゲーム。'50年代のアメリカを自動車で進んでいく、ロードムービーならぬロードゲームだ。現時点ではマルチタップに対応する唯一のゲームなのだ。友達とワイワイ遊ぶことができて、しかもプレイステーションを買ったことも自慢できる、一石二鳥のソフト。「次世代マシン」というと、ついポリゴンだの動画再生能力だのが話題になるけれど、ポリゴンも最近は食傷気味。そんななかでボードゲームというのは逆に新鮮に映る。「『バカなことやってんなぁ』って言われそうですけど（笑）」とは友野氏の言葉。「直球じゃなくて、変化球勝負です（笑）。演出面でプレイステーションの特色が出せれば、と思ってます」

ゲームの面白さは、ポリゴンだろうと2次元だろうと同じこと。片寄りを感じていたソフトのラインナップに、『1950～』みたいな「ゲームらしいゲーム」があると、安心してハードが買えるのだ。「みんなで楽しめるっていうのが、ウチのゲームの基本。つくり終わった後で、開発者たちも遊べるっていうのがベターですね。RPGだとデバックのために何百回ってプレイしたら、もうやりたくないですよ。その点ボードゲームって、メンバーを変えればまた面白いじゃないですか。何回も何十回も楽しめる。それがゲーム性の基本だと思います」（友野氏）

つまりこのゲームを買っておけば、プレイステーションがホコリを被ることはないのだ。要チェックソフトの1本。

新作『1950アメリカンドリームズ（仮称）』は変化球勝負のボードゲーム

PS　SS

マシンの高スペックが新しい海外ソフトの移植を可能にする

イマジニア
桜井甲一郎【国内事業部広報宣伝課】
本間一郎【国内事業部一課】

『シムシリーズ』でおなじみの移植もののトップメーカー

イマジニア・ブランドのイメージは、やはり「移植もののトップメーカー」だろう。MAXISのウィル・ライトによる『シムシティー』や『シムアース』、ブルフロッグの『ポピュラス』といった作品群を精力的に移植・発売していく姿勢は、とんがったもの好きにはたまらない。

最近も『DOOM』や『シムシティー2000』といった話題作の98シリーズ版やマッキントッシュ日本語版を発売して、注目度ナンバーワンのメーカーのひとつだ。昔、ファミコンで株式シミュレーションを出していたこともあったし……。

それに加えて去年あたりからは、ズームなどのパソコンゲーム業界で技術を培ってきた優秀なメーカーと提携して、『ドラッキーの草やきう』などのユニークな作品も発表し始めている。

スペックなどを含む日本のパソコンの状況は、欧米のそれと比べて格段に低い。向こうのヒットゲームが日本のマシンでは走りにくくなっているのだ。だからこそ、ゲームマシンとしてはパソコンよりも上を行く部分もある「次世代マシン」上で走る「海外ゲー」はたくさんあるはずだ。「面白い海外ものが、いまのところ見当たらないだけで……」とのことだから、新鮮な驚きをコンシューマ・ユーザーに運んでくれる楽しみなメーカーのひとつとして、イマジニアには過剰なくらいの期待をしてしまうのだ。

アリの生態という変わった切り口のシミュレーションゲーム『シムアント』

桜井「参入を公に発表しているのは、セガサターンとプレイステーションだけ。その他の機種に関しては、現在のところは未定です。

いまのところ発表できそうなタイトルは、それぞれの機種に若干数でしょうか。具体的なタイトルは発表のタイミングを見ながらということで(笑)。開発状況はぼちぼちかな。(笑)

今後どうなるかわからない面もありますし、理想としてはハードの立ち上げ時に出せればいいな、という希望はあるんですが。(笑)

次世代マシン参入のいちばん大きな理由は、それが「国内のハード」だということです。セガサターンやプレイステーション、任天堂のニューハードに参入しないと、ユーザーに「何やってるの?」といわれてしまうでしょう。

3DOに参入していない理由はそこなんです。セガサターンにしてもプレイステーションにしても、日本国内で制作されるタイトルが充実しています。しかし3DOの場合はどうしても海外からの移植ものが中心になっていて、コンシューマー・ハードのメイン・ターゲットである小中学生が果たして買っているのかというと……。子供が買ってくれるハードでないと、ソフトメーカーとして「はい、参入します」という発表はできませんからね。

うちもいままでは、海外ものの移植——『ポピュラス』とか『シムシティー』——をメインにしていたから、次世代マシンにそういうものを移植するのは他社に比べて有利だ、という面もありますが、去年からはズームさんなどと組んだりしはじめましたし、今年からはほとんどがオリジナルゲームだといっていいんじゃないでしょうか。

他の技術力のあるところと協力して、次世代マシンのような高スペックのハードで面白いものがつくれるんじゃないかと思っています。

もちろん今後も、ユーザーにアピールできる海外ものがあれば移植していくことになると思います。いまのところ海外で目ぼしいタイトルがないというだけなので」

本間「次世代マシンの魅力は、いままでのコンシューマー・ハードに比べるとかなり高スペックだ、という点に尽きると思いますね。

なぜ海外ものの移植が少なくなってきたかというと、日本でのパソコンのハードスペックは、欧米に比べても全然低いわけです。だから、向こうで売れているソフトは、日本のマシンじゃ全然動かなくなっている。動かせるような環境を持っている人もいるんでしょうが、そういう人たちだけを相手にしていたら、商売にならないというところもあります。やっとハードディスクが普及したかな、と思っても、ハードディスクは持っていても、MS-DOSのコマンドをまったく知らなかったり、とかね。

次世代マシンと呼ばれるものについては、そこのところがクリアできるんじゃないかと思っています。比率的にはオリジナルもののほうが上かもしれないですけど、海外で売れている面白いものがこれからは出せると思います。

ただ、一度にいろいろな機種が出てしまうと、ユーザーはどれを買っていいのかわからなくなるのが心配です。僕は個人的にゲームが好きでいろいろなハードを持ってるんですけれど、一度にそれを揃えたかというとそうではなくて、このソフトがあるからこのゲーム機を買って、今度このソフトが出るからこの機種を買って……というふうに買っていったわけです。これだけ一度に出てしまうと、ちょっと怖いかなと思いますね。どのハードを選べばいいのかというのは、つくり手側としても、結構難しいところですし。

CD-ROMだとアクセスに時間がかかるというのは、ロムに較べると決定的な問題点だと思いますけど、そこは技術的な部分で解決していけるかなと思っています。あくまでも入れものですから、あまり関係ないとは思っています。まあ器が大きくなっただけで……値段は安くなるかもしれませんね」

桜井「子供たちが家庭用ゲーム機をやる理由は、カセットを差し込んでスイッチ入れて、止めたいときはバックアップに記録して、という簡便さですよね。ところが、CD-ROMだと読み込む時間+アクセスする時間を待つわけですから、結局パソコンでゲームをするのと変わらなくなっちゃうんですよ。価格もPCエンジンの場合を見ても、制作費がかかるという理由で、あまり安くならなかったりしていますし」

本間「僕自身の考えでは、次世代マシンになっても、ソフトの状況はかわらないと思っているんです。ファミコンがスーパーファミコンになった、という感じでとらえていますので。新しい展開がどうこう、というふうには考えてないです」

大切なのはゲームの面白さとは何なのかを見極めること

インサイダー
坂本雅司［プロデューサー］

マルチメディアやゲームにとらわれないエンタテインメントソフトを目指す

株式会社インサイダーは、深夜討論番組『朝まで生テレビ』（テレビ朝日）に出演しているジャーナリスト高野孟氏が代表取締役を務める、雑誌や書籍の企画・編集やテレビやラジオ番組の制作などを行なっている会社。テレビ番組用に数分のCGを制作していたこともあり、そのノウハウをいかして、プレイステーションでソフトを開発することになったのである。

「ある部分ではデータベースだし、ある部分ではたとえばシミュレーション的なソフトを考えています。たとえば、2000年はこうなってるんじゃないか、とかね。政治的な各国との問題がありますよね。プレイヤーがインプットした情報によって、どんな結果が出てくるかシミュレートするようなものとか。企画が煮つまってない段階なので、好きなことが言えるんですけど(笑)、たとえば地球儀を動かして、それを見ているだけでも面白いんじゃないか、と思ってます」とプロデューサーの坂本氏は、ソフトについての抱負を語っている。政治・経済を中心にワールドワイドに展開しているインサイダーだけに、ゲームによくある政治シミュレーションとはひと味違った、より事実に近いシミュレーションとデータベース・ソフトが期待できそうだ。

マルチメディアやゲームにとらわれないエンタテインメント・ソフトを目指しているインサイダー。「次世代マシン」ならではのソフトは、インサイダーのような、ゲームメーカー以外から出てくる可能性を感じさせる。

『高野孟の世界地図の読み方（仮）』
CG制作／村嶋容　© インサイダー

　プレイステーション用のソフトは、具体的には9月から研究開発を開始します。ただ、たとえば来年中につくるとかいうリミットはない形で。本当にいいものをつくるためには時間をかけなきゃいけないし、ある意味で無駄な実験みたいなことは必要なので、正直言って完成、発売がいつになるのかはまだわからないですね。早くて来年末かな。プレイステーション以外の次世代マシンでの開発もやりたいとは思ってますけども、なにせテレビ番組のCG制作と、ジャーナリズムっていうノウハウしかないんですよね。多数のプログラマーを抱えてるわけでもないので、プレイステーションをこなしてからいろいろやってみたいな、と。

　アメリカなんかを見ると、明らかにゲームは主力じゃないんですよね。もう完全にマルチメディアでマーケットが動いてますから。まあ、3年か4年後になると思うんですけど、その状況になったときのための練習ですね。

　じつはプレイステーションをやる前にマッキントッシュ・バージョンをつくろうかっていうプランがありまして。そこで少しノウハウを蓄積していかないと、プレイステーションでいきなり始めても大変ですからね。マックレベルでやれるようなものをやろうといま思ってるんです。これはアイデアなんですけど、高野孟の部屋みたいな場所に資料がいくつかあって、たとえばここ5年間くらいの歴史をひもといてみたりね。テレビのために制作したCGのシリーズを50本くらいクイックタイムで見れるようになってるようなもの。それを入れたものをテストケースという形でやりたいなと思ってます。

　マルチメディア、マルチメディアって言われてますけど、その定義は人によっても全然違いますよね？　コンピュータとテレビが合体したもの、それに通信を入れてっていう、ハードウエアについてマルチメディアって言う場合とそうでない場合、バラバラですよね。日本の場合はCD－ROMでソフト開発すること自体がマルチメディアのソフト、みたいな位置づけになっていますが。

　逆にゲームの概念とは何かっていう問題もありますよね。ゲームっていうのは何なんだろうっていう部分をきっちり見極めないと。ファミコンからの流れでゲーム、ゲームって言ってますけど、まったく新しい展開のゲームというものがあると思うんですよ。たとえば、いま現実にある素材をミックスしながら新たなものをつくり上げていくのも、ある意味ではゲーム性があるわけですよね。それは、絵を描くような作業だったりとかね。それもやっぱりある種のゲーム性って言えるだろうし。これはゲームでこれはゲームじゃないっていうことから、逆に脱却したうえで、本当にいままでなかった概念のものをつくらない限りは、結局本やテレビを見ればいい、ってことになっちゃいますから。要するそれをつくっていくってことですよね。

　たとえば『タイム』や『ニューズウィーク』のCD－ROMも出てますけど、まだテキストっていうレベルのものですよね。テキストを入れ込んだものだけだから、確かに詮索力はあっても、まだソフトとしては面白みはないですよね。業界の人間が使うだけのソフトになってると思う。その次にいかないと、なかなか普及はしないでしょうね。

　マルチメディアっていう言葉も死語になる可能性があります。「中途半端なもの」っていう概念ができちゃってますから(笑)。マルチメディアって言い方自体変ですよね。アメリカのアーティストはマルチメディアって言い方を嫌う人が多いです。ゲームデザイナーとかね。

　映画は来年生誕100年になるんですが、映画が生まれてからの10年間くらいであらゆる技術は出尽くしているんですよ。まあSFXとかCGは別にして。視覚の快楽とかね。それはゲームでも同じで、ゲームの面白さのエキスは'80年代に出尽くしたと言われています。逆に言えば、映画もゲームも10年かけてつくり上げてきたもの。だから新しいメディアの面白さやエキス、技術を1年や2年でつくり出せ、っていうほうが無理なんですよ。

　エンタテインメントにもいろいろなカタチがあると思うんです。たとえばスピルバーグの『シンドラーのリスト』だってエンタテインメントになってますよね。あれだけハードコアな題材を撮りながらエンタテインメントにしているというのは、やっぱりハリウッド映画のすごさです。エンタテインメントって何なのかってことをずっとつづけてきて開発してきた人たちが到達したものですよね。『シンドラーのリスト』が映画としていいかどうかはべつにしても、ジャーナリスティックな題材をテーマにしながらもエンタテインメントにできるっていう意味では、われわれのヒントになっています。

　大切なのは、ゲームの面白さとはなんなのかをちゃんと見極めることです。そのうえでどういった技術、ハードに適応した技術が必要なのかを考えていかないといけませんよね。

PS

●発売予定のソフト
PS『高野孟の世界地図の読み方（仮）』'95 年末予定
『センター試験トライアルゲーム
セン太琢磨が行く（英語編）』（仮）'95 年末予定

ココナッツジャパン

土居政生【営業部長】

次世代マシンはより幅の広い演出方法を提供してくれる

PS

『パチ夫くん』というパチンコ・シミュレーション・シリーズなんですが、これを完成させてプレイステーションの発売(年末)にできるだけ間に合うような形で進行しています。そのほかにもパチスロとかいろいろつくっていますが、いちばん最初のリリースは『パチ夫くん』で、と考えています。

企画段階ではいろいろ出てますが、「1本つくって2本つくって」とつくっていって、そのなかで私たちがやろうとしていることが本当にできるか、という確信が生まれると思うんです。現時点ではその過程だということですね。次世代マシンのハード上ではいろいろなことができると思いますけが、それはまあ期待していてください。

私たちはあくまでソフトメーカーですので、いろんなハードに合わせて面白いソフトを届ける、という基本的なコンセプトは、どんなハードが出ても変わらないんじゃないかと思います。あとは商売ですから、ハードのパイがどれだけ広がるかを考えつつ、動かざるをえないと思っています。

プレイステーションを選んだ理由は、発表された機能がかなり優れている点と、ソニーがやるということで、テレビゲームの業界にも新しい風が起こるんじゃないか、というところですね。〝ソニーである〟というのは大きな要因です。

売り出すときのコンセプトは(たとえば3DOのように)「マルチメディアの端末機」ではなくて、「ゲーム機」というふうに提示されているところがいちばんいいと思います。値段的にも3DOなんかとは違って、ゲーム機の価格設定をされると思いますし。

短所はやっぱりCD-ROMということで、基本的にシークに行ってる間にウエイトがかかって、ゲームの流れを止めてしまうところ。ただ、既存のPCエンジンや3DOと比べると、待ち時間を短縮できる方向にはなってると思います。

今後、4倍速CDやダブルバッファ方式で流しながら読み出せる、というようなことも実現すれば、アクセスに関しては、いままでのような「待ち」はないと思います。

エンドユーザー側の感覚として、次世代マシンと呼ばれるもので遊ぶことのできるソフトが、どう受け入れられるかは難しいところでしょうね。いままでのテレビゲームのなかで、つくり方によってはいろんなジャンルのものができるということはあるけれども、つくり手側が飛躍しすぎていると、ユーザーとの距離ができてしまって、難しいだろうと思います。

いわゆる次世代マシンを使うと、いままで2Dだったものが、(実際は2Dなのだけれども)3Dのように見えるだけのスピードやスペックを備えてますよね。それぞれのジャンルの細部の演出方法が面白くなる、やりがいがある。演出方法に幅が出てくると思います。また、新しいジャンルとして「インタラクティブ・ムービー」など——CDメディアでなければできないジャンルのものが、どんどん出てくる可能性はあります。「インタラクティブ・ムービー」はゲームとは呼べないかもしれないけれど、プレイステーションやセガサターンを使えば、たとえばゲーム以外の「ムービー」といった新しいジャンルで遊び心の増えたものが楽しめるよ、ということになるでしょう。そういう楽しみ方もできるようになるんだ、というユーザーさんの受け入れ方次第で、理解が広まっていくと思いますよ。

流通に関してソニーから聞いているのは、ゲーム機として売るかぎりは、ゲームを扱っている「ゲーム専門店」や「ソフトショップ」といったところには必ず物が流れるようにする、ということです。けっして家電売り場で「ゲーム機」として売るわけじゃないと思いますから、エンドユーザーに支持されれば、ソフトは買ってもらえると思います。

今年の「おもちゃショー」ではプレイステーションの展示が少なかったのでやっぱり寂しかったけれども、それも夏ごろにでもソニーがイベントをやればいいことだと思いますから。

バーチャル・リアリティによって、子供たちが安易に現実逃避してしまうんじゃないかといった記事が新聞に出たりしますが、私たちつくり手側としては、子供たちが(テレビゲームの世界で)逃避の世界を安易につくることができるというのはいけないと考えてます。本当の現実は厳しいのだし、子供たちが逃避をつづけながら育っていくと、ろくな人間にならないと思います。つくり手の大人が、逃避しつつ現実を味合わせるというようなゲームづくりを考えるべきでしょう。ただ商売だけを考えて、売れるんだからつくればいい、というのではなくて。

過去に私たちがつくったものが、そこまで崇高な理想をもっていたかというと、そうは言い切れないけれど、そういうことをつねに頭の隅に入れておかないといけないでしょう。

次世代マシン機だと、より演出効果が高まって仮想現実的なものがすぐできてしまうわけだから。そこが気になっているところではあります。

『パチ夫くん』はパチンコ・シミュレーションの最高峰だ

ココナッツジャパンの代表作といえば、やっぱりなんといっても『パチ夫くん』シリーズをおいてほかにない。パチンコ・シミュレーションの最高峰、作を重ねるごとに深まる世界観——といってもなあ、結局パチンコなわけで、それが次世代マシンで発表されて、どうなるかと聞かれてもちょっと困るが、無理を承知で予想してみよう。

まずは、タイトル。ここは次世代マシンお得意のグラフィック技術を駆使した、ぐるぐる回転するようなデモ画面が登場。えっ、これがパチンコ・シミュレーターなの？　という驚きとともに、画面は実写取り込みのパチンコ店内へと移動。「786番台スタートしました」という店内アナウンスが流れるなか、プレイヤーはいくつかの台から任意の1台を選び出し、ゲームスタート。指をレバーにかけるとともに、視点はパチンコ玉の視点へと移動して、銀色の棒の林やピカピカと光る赤いランプの池を通りすぎ、一気に落下世界へと入り込む。パチンコ玉の跳ねる音やはぜる音が臨場感溢れるサウンドとなって再現され、耳を覆うばかりに鳴り響く。ふと気がつくと、プレイヤーのその台は「打ち止め」になっている。パチンコ台に浮き上がる悪魔の顔、そう、『パチ夫くん』シリーズ名物、ストーリーモードの始まりだ！

——という感じで予想をしてみたが、「パチ夫くんがポリゴンになったりするんですか？」という僕の冗談に、営業部長は「そんなことはありません」と素っ気なく答えてくれた。当たり前か。

お馴染みパチ夫くんシリーズのなかの『パチ夫くんスペシャル2』SFC版。

サン電子の代表的ヒットソフト『上海』シリーズ（『III』ＳＦＣ版）

次世代マシンは間違いなく、ゲームをめぐる諸状況に影響を与えはじめている。ターゲットの年齢層が高くなることが予想され、高スペックにともなう製作費の肥大化、流通とリスクの変化、などといった問題点がさまざまなところから指摘されている。それと同時に、「良質なゲーム」をしっかりフォローすべき雑誌メディアの疲弊も顕在化し始めている。

『へべれけ』シリーズや『アルバートオデッセイ』といった独創的なソフトや、『上海』の移植などでその名を知られているサンソフトは、スーパーファミコンやゲームボーイのソフトを月１～２本のペースでリリースしていくだけの実力と技術力を持っているメーカーのひとつだ。それだけに（インタビューからもわかる通り）次世代マシンに向かう時の姿勢も冷静でかつ貪欲だといえるだろう。ある意味で、彼らは「次世代マシンレース」という名のサバイバルゲームに参加せざるをえなくなっている。そして、参加する以上は「勝ち残る」ことを意識するのはもちろん当然のことだろう。

こういう時期だからこそ、「ゲーム」にこだわりつづけてきたメーカーの意欲が生み出していくはずの成果をしっかりと見守っていかなければならない。熊谷氏の言うように、大事なのはいつだって「アイデア」なのだから。

大事なのは いつだって 「アイデア」なのだ

PS　SS　3DO

開発する側からいうと次世代マシンの魅力は処理スピードの速さ

サン電子

熊谷慎太郎【サンソフト事業部ソフト第二開発グループ】
山本英夫【同事業部国内営業グループ】

●発売予定のソフト

ＰＳ『麻雀（仮称）』94年末発売予定
ＳＳ『ＭＹＳＴ』発売日未定
『上海IV』発売日未定

山本「契約をしている、ということでいえば、セガサターンとプレイステーションと3DOに参入しています。実際の開発については、プレイステーションとセガサターンはすでに始まってます。プレイステーションが2ラインで、セガサターンが1ラインくらい」

熊谷「実際、ツールが全部整っていないですから、研究的な要素が非常に強くて、きっちりとラインを分けて開発しているというわけではないです。もちろん、ただの研究ではなくて、あるゲーム・タイトルがあって、それをつくるための研究開発、という感じで進めています。（3DOもふくめて）メインの3機種のどれが勝つかなという……〝待ち〟の状態ではないけれど……やはり開発する側としては、ユーザーにたくさん売れるハードのほうがいいわけです、多くの人に私たちのゲームをやってもらいたいわけですから。いま、ハードのスペック上でしかわからないわけですし、プレイステーションがその部分ではいちばんだといわれてますが、いちばんいいハードが売れるという時代でもないですし。わからないですね。

逆に言うと、どの思想に乗るかというレベルの問題になってきてるんじゃないかと思います。本当はハードがあってどうのこうの、というふうに見てはいけないのかもしれませんね。でも、世間の流れはそうじゃないけど。

CD－ROMの問題ですが、2倍速じゃあなんとか使えるけど遅いですよね。本当は、せめて4倍速は欲しいですね。4倍速になってくれると、ストレスを感じなくなると思う。そこが次世代マシン全般の短所だと思いますね。もっと大きな見方をすると、新しいものがはやってすぐに次、という感じでしょう。ゲームはハードに依存するところが多いから、上に乗せるものが変わらなきゃいけない。そのあたりの配慮をハードメーカーがしてあげないと、ソフトメーカーは苦労すると思います。新しいものを吸収できないところは駄目になっちゃうと思いますね。それこそ、パソコンでいわれてる〝マルチ・プラットホーム〟的なものも入れるべきだな、と。

開発側からいうと、次世代マシンの魅力は処理スピードなんですよ。たとえば、遅いCPUだとふたりしか出せない敵でも、速いCPUだと同じ動きをするにしても10人出せる。背景にしても、いままで2Dだったものが3Dで細かいチェックができる。フルカラーが使えるようになる。

たしかにプログラムは非常に高度になると思いますけども、同時に処理できることが多くなる。もうひとつは高級言語が使えるようになる。要するに、C言語が使えるようになる。アセンブラでちまちまつくってるのは結構つらいんですよ。そうすると移植がやりやすくなるでしょうね。

短所はハードが高くなること。CPUが速いだけじゃ駄目なんです。CPUが速いのを入れると、周りのICもROMもRAMもみんな速くなくちゃ駄目なんです。だから、高くなる。

やってて面白くないんだけど、キャラクター性だけで売れてるゲームってありますよね(笑)。そうだよな、こういうのありだよな、こういうのやんなきゃだめなんだなって。そういうものばっかりでは駄目なんですが。でも逆にそういう世界だから要は〝アイデア〟なんですよ。

逆転優勝がありえると思うんです」

山本「やっぱり、ときとしてクリエイターとしては納得のいかないものでも、っていうところですよね(笑)。〝これはどうだ〟っていう入魂の作品が売れなくて、それよりも力の入ってないような作品が売れちゃったりする」(笑)

熊谷「コンシューマゲームは最終面までいけないと駄目だと思うんです。だから、そのゲームがいくらいいゲームであっても、最後までクリアできないとストレスがたまってくると思いますよ」

山本「いま業務用からの移植が多いですから、コンシューマソフトのそういう(最後までクリアできる）部分のバランスが崩れてきてますね」

熊谷「いまポリゴン、ポリゴンって騒いでるけども、僕はあれはおかしいと思うんです。流行に逆らったってしょうがないですけれど、僕のなかでは六割ぐらい否定的です。無理やり「ああ、あの機能使ってるな」だけじゃ駄目なんですよ。ポリゴンは絵じゃなくて動きの自由度にポイントがあると思います。スーパーファミコンの「回転縮小機能」もそうでしたけど、その機能をいかしたものでないといけない。ポリゴンは1年くらいは持つと思いますけど、飽きのスパンが凄く速くなってるから。わかりませんが、それぐらいは持ってほしいなとは思ってるんですけどね」

三次元じゃなくても面白いゲームは絶対にある

テクノスジャパンは、もともとが業務用ゲームマシンの会社だっただけあって、アクションゲームが得意だ。『熱血硬派くにお君』からはじまる『くにお君』シリーズや、『ダブルドラゴン』といったいわゆるストリートファイトものの伝統をいまだに守りつづけているメーカーである。

インタビューでも触れられているように、次世代マシンに求められるのが「グラフィック」であったり「大容量を必要とするゲーム」であったりするならば、こういうメーカーは苦戦をしいられるのかもしれない。それでもテクノスジャパンの魅力が発揮できるジャンルは格闘アクションゲームなわけで、ぜひともそういう分野の傑作と呼べるものを出してほしいと思うのだ、派手でなくても。

たとえば、くにお君の視線で進む3D格闘アクションの分野なんて、いままでだれもやらなかったし、やってもあまり面白いものができ上がらなかった分野。だからこそ、ぜひともつくってみてもらいたい。アクションゲームというのは、微妙なレバーの入り具合やタイミングが生理的に気持ち良くなければ成功しないものなのだから、それをつくり上げるためには大変なノウハウが必要とされる。新規参入メーカーでは絶対に出せない味なのだから。

『くにお君』をはじめとするストリートファイト物を得意とするメーカーのひとつ

いまテクノスジャパンが発表しているタイトルは『BLOXX（仮称）』という立体落ちものパズルゲーム。テクノスジャパンが昔発表した業務用マシンのリストに目を走らせれば……あれでしょうか？……まあ、深くは突っ込むまい。

PS　SS　3DO

テクノスジャパン
ゲームの制作現場では職人レベルの制作が通用しなくなる

樽木泰行【開発部システム&サウンド課長】
平井健雄【営業部広告宣伝課係長】

樽木「現在実際に進んでいるのはプレイステーションだけです。開発そのものは、現状ではまだそんなには進んでいない。開発環境のほうもやっと整ってきましたので、これからちょっとパワーを入れてやろうかな（笑）と思ってます。

企画のほうはやっと決まってきた感じで、第1弾はパズルゲームです。内容的には立体落ちもの系というか、プレイステーションの機能をいかしたものになるはずです。

その他の次世代マシンに関して、やるやらないはこれから決めていくところです。セガサターンは契約はしていますが、まだ発表できるものはありません。3DOも契約はしていますが、発表できるものはありません。

次世代マシン参入の理由にはいろいろあるんですが（笑）。技術的、ハード的に進んでると思うんですよ。メーカーとしてはそれに遅れを取るわけにはいかないということです。

考えられるのは、ゲームの制作現場では、いままでのような職人レベルでの制作がたぶん通用しないだろう、というのがあります。どちらかというと映画制作のようなエンタテインメントの世界をつくらなければならないのかもしれないですね」

平井「営業上の戦略からいうと、3DOは松下の販売網でハードの普及が見込まれるんじゃないかというところと、〃マルチメディア機器〃ということになっていますので、ゲーム以外のものが出てきたときに、さらなる普及の可能性があるのではないかというところ。そういうことも考えて、契約しています。

ソニーの場合も、既存のおもちゃや家電の販売網とは違ったところでの展開も強いのではないだろうかということ。

セガはいままでアーケードの実績もありますし、そういったソフトなり技術でハードを引っ張っていけるんじゃないか、という理由。

それで3機種に参入しようということになりました。そのなかのどのハードがいちばん伸びるのかについては、頭を悩ましているところなんですが」

樽木「CD−ROMのいいところは、データが多く入れられるということ。要するに、いままでのようなロムの何メガ、という制限がなくなるわけです。そこは大きなメリットですが、開発する側からしてみれば、それだけの量をつくらなければならないわけで、ある意味でデメリットでもありますね。ただ、可能性としてはかなりのものがあるとは思っています。

もうひとつのデメリットは、ロムの場合でしたらポンと入れればすぐに動くけれども、CD−ROMだとそうはいかなくなることでしょう」

平井「ソフトの価格設定は、ハードの普及率によると思うんです。ハードの価格設定は、安ければ安いほどいいですよね（笑）。みんなそこは頭を痛めてるところだと思いますよ。うちのソフトで遊んでいるのは小中学生が主なんです。そうするとその子たちのおこづかいで買える程度の価格設定であれば、普及すると思うんですけど。

3DOはゲームだけじゃなくてマルチメディア機器だということで、ビデオの再生機を狙ってるところもあるらしいので、それを考えに入れるとあの価格設定でもいいという感じもしますけど、〃ゲームだけだ〃と限られるのだったら、なるべく安いものにしてほしいですね」

樽木「技術的な部分での短所ば実際にやってみなければわからない（笑）。正直なところをいえば」

平井「うちはもともとはアーケードメーカーで、横スクロールでちょっと奥行きのあるストリートファイトものが得意パターン——『熱血硬派くにおくん』や『ダブルドラゴン』——なんです。あとはなんでもありのスポーツもの。まあ、アクションを中心にやってます。

ですが、正直言って、アクションゲームはつらい部分があると思うんですよね。次世代マシンというと、まず絵の美しさや動きのなめらかさが求められる。そういう部分に制作のコストがかかっていくと、アクションの得意なところは厳しいだろうなと思います」

樽木「その機械が三次元に強いからといわれても、はっきりいって経験がないんです。そうすると、どのへんまでできるんだろう、というところから考えていかなければならない。他のサードパーティでもそういうところがあると思うんですが」

平井「逆に、本当にそればっかりなのかな、と思うところもあります。セガサターンにしてもプレイステーションにしても〃ゲーム機〃という売りですけど、ゲームってCGばっかりなのかなと疑問に思います」

樽木「ゲーム性というのは、極論を言うと〃束縛〃だと思うんです。要するに、ユーザーが好きなことを全部できてしまうと、ゲームとして面白くないわけです。どこまで縛りつけて、どこまで自由にさせるかというところが、いちばん大事かなと思っています」

●発売予定のソフト
PS『BLOXX（仮称）』発売日未定

"ゲーム"をいい意味で拡大解釈していけば普及していくのでは

日本コンピュータシステム
佐藤弘明【メサイヤ事業部広報担当】

プレイステーションとセガサターンについてはすでに参入しています。3DOは検討はしていますが、参入という形ではないです。FXに関しては、うちはNECとのつき合いが長いので可能性は高いと思うんですけれども、いまのところは未定です。

いまのところプレイステーションとセガサターンのふたつが先行している、という感じですね。

もともとのうちの方針には「全機種参入」というのがあるので、家庭用で出ているハードには全部かかわるのが基本的な考え方なんですが、開発者向けの発表会などを見て、とくに開発スタッフのほうからプレイステーションとセガサターンを「やってみたい」という要望がありましたので。

まずプレイステーションですが、タイトルという形ではまだ挙がっていないですが、一応2本ほど企画は進めてる状況です。開発機材がまだ届いてないということもあって、開発にはまだ入ってないです。本体は揃いつつありますけど、開発するためのツールはまだないんです。そのぶん、企画をじっくり煮詰めている段階です。

セガサターンでもタイトルを2本発表はしてはいるんですけれど、それもまだ企画段階で、実際の開発には入っていません。ただし、メガドライブで蓄積したものがありますので、そのなかから好評だった『レイノス』の続編を企画しています。

メサイヤはPC98のパソコンソフトから始まって、PCエンジン、メガドライブ、最後にスーパーファミコンに参入した、という流れがあるんですよね。いままでの経緯では後手後手にまわっていたというか、他の会社についていこうみたいな形だったので、今回のニューハードに関しては積極的に、できれば他社より早く出したい、という感じでやっています。

魅力はやはりマシン上の性能ですね。ポリゴンの処理など、開発の興味を凄くそそるところがあります。

CD-ROMのいいところは、やはり製造期間が短いところでしょう。ユーザーにしても欲しい商品がすぐに手に入りますし、メーカーとしても最小限の数だけつくっておけばいいという、リスクが少なくなる点ですね。あと製造コストが安いところ。加えてコピーがしにくいところですね。

短所は、よくいわれてることですがアクセス時間の問題。それと、たとえばスーパーファミコンだと新しいチップを開発したらすぐカセットに載せられるわけですけれど、CD-ROMの場合だと、本体の機能を活かす以外に方法がないところでしょうか。

いろいろなノウハウもありますから、CD-ROMに関してはつくりやすい。PCエンジンやメガドライブで出してきたもののいいところを生かす、という感じになると思います。

ハードの値段は、やっぱり3万円を越えるときついかな、という感じはありませす。2万9800円なら、万々歳かな。無理だろうなあ(笑)。でも、ハードを持ってないことには何もできないですから、ハードの価格はなるべく抑えてほしいですよね。ハードで儲けようとしてると失敗するんじゃないでしょうか。一歩一歩着実に足場を固めていかないと、無理なんじゃないかな。

現実問題として、現在の流通システムで変えていかなければならない部分はあります。たとえば商品がユーザーの手元に届くのに非常に時間がかかるところですね。レコード業界などのいいところを取り入れていかなければならないでしょうね。

いままでの"ゲーム"というもののとらえ方を、もうちょっと広く考えるようにすればいいと思うんです。今度からはプレイステーションでできるものは全部"ゲーム"と言いきってしまうとか(笑)。たとえば、教育的なソフトでも、プレイステーションでやってる以上はゲームなんだ、という。いい意味での拡大解釈をしていけば、普及していくんじゃないでしょうか。

逆に言えば、プレイステーションの「ゲーム機」というインフォメーションは、ふだんゲームをやらない人たちから見ればマイナス・イメージだと思うんです。「おたくっぽい」とか「暗いところでひとりで何かしている」とか。そこを逆に、たとえば「家族で楽しめる」とか「会社の行事に使う」とか、そういうプラスのイメージに持っていければ、一般的なものになるのではないでしょうか。いまの小・中・高校生あたりが40代になれば、おのずと変わってくるとは思いますけれど。

メサイヤはいままであらゆるものに可能性を探ってきました。ハードに関してもソフトのジャンルでも、さまざまなものを出しているんです。オールラウンドにこなせる、というのがうちのいちばんのセールス・ポイントでしょうか。商売にならなかったものもありますけど、時代を先取りしたソフトを出してきたと思ってますよ。(笑)

PS　SS

●発売予定のソフト
PS『(タイトル未定)』'95年予定
SS『重装騎兵レイノス2(仮称)』発売未定

目標は"全機種参入"斬新なアイデアが魅力のソフトメーカー

メサイヤはまだタイトルを発表していないうえに、本当にいろいろなジャンルをこなしているので、どんなものが登場するのか現段階での予測は難しい。どんなものが出てきてもおかしくないし、それだけ貪欲なメーカーのひとつだから。メガドライブから『重装騎兵レイノス』というソフトを出していて、そのセガサターン版続編『重装騎兵レイノス2(仮称)』が予定には挙がっているけど。

問題作中の問題作『超兄貴』。ゲームデザインの不気味さは貴重だ

最近のメサイヤのヒット作(というか問題作)のひとつに『超兄貴』という不気味なシューティングゲームがある。いろいろな雑誌に取り上げられているからよく知られているソフトだ。今度その続編が発売されるのだが、その内容が"タマを抜かれた兄貴が、タマを取り返しにいく"史上初の「弾を撃たないシューティングゲーム」になるという。

バカバカしい発想とそれを実現してしまう技術力。とにかく予想できない(あまり予想したくない)ような作品を次つぎと繰り出す素晴らしいメーカーだから、詮索をしてもしかたがないのだけれど、たとえば次世代マシンの特色であるポリゴンを使った「変ゲー」をつくってしまう可能性だってないとは言い切れない。普通のシミュレーションゲームでは面白くないので、核弾頭の先に視点を設定した、リアルすぎてこわい「核戦争シミュレーション」とか……。

バンプレスト 石川肇【コンシューマー事業部企画部企画課課長】

映像の質が上がるほどキャラクターゲームはその真価を発揮する

PS SS

任天堂が64ビット機を出してくると、ますます「次世代マシン」への移行は確実なので、それに乗り遅れるわけにはいかない、と。任天堂は16ビットのスーパーファミコンから64ビットに一足飛びに移行してしまうので、その中間の32ビットをやっておかないとね。今後、市場がどういう形で形成されるかわかりませんけれども、ユーザーやハードメーカーは確実に移行しつつあるのであれば、ウチも乗り遅れるわけにはいきません。かといって、過度な期待もしていませんが。

うちはCGスタジオを持っているので、そのノウハウをいかした形で開発できるのは強味ですよね。それがビジュアル面でのセールスポイントになると思います。クオリティを最大限いかせれば、と思います。スタジオを持っていないメーカーだと、外注に出して、たとえば3000万とか4000万とか軽く開発費がかかりますよね。あれを内部で、人件費レベルまで落とせるのは強味です。

セガサターンとよく比較されてますけど、プレイステーションの第一印象は、スペック的にはたいして差はないな、ということ。ただ、アーキテクチャー（基本設計思想）がゲームメーカーであるセガと、新しくゲームに入ってきたソニーとでは違いますよね。プレイステーションは慣れるまでには時間がかかると思います。企画をプレイステーションに乗せるときに、ある程度の発想の転換が必要なのではないかと考えています。

プレイステーションは「ゲーム機」と明言してますよね。あれはわかってるんだな、という気がします。3DOは新しい層を開拓しようとしましたが、やっぱりビデオデッキを買うようにはいかないのかな、と。安いものじゃないですしね。ビデオは買う前からソフトが揃っていますが、ゲームの場合違いますから。松下はビデオデッキに変わるメディアプレイヤーとして考えていて、ゲームもできる、マルチメディアもできる(笑)、据え置きの家電ということで売りましたよね。でも、それではBSチューナーつきのものと全然変わってないですよね。

現状はは開発中としかいえません。セガサターンとプレイステーションの企画が4本くらい進行しているんですが、セガもソニーも日進月歩でバージョンアップしているので、企画の内容を定め切れないところがあって。この企画で、ゲームとしてのサークルを閉じることができるのか(笑)、それがいちばんの心配事なんです。

たとえば、こういう局面ではこういう画像を出せるだろうけども、それをインターフェイスをつけて実際にCD－ROMから読み込むという物理的な作業をしたときに、果たしてどういう感触のゲームになるのか、といういちばん大事なところが絞り切れていないという状況なんです。だから現状は出したくても出せない(笑)。セガサターンやプレイステーションをやる前から考えていた、こんなのができたらいいなっていうイメージボードの段階ですから。

それでもよければ発表することもできますけど、それはまだユーザーにとっては嘘でしかないので。それを考えたらわれわれとしてはパブリシティの部分では動きはとれないな、と思っています。

もうひとつの方向として、ハードの発売に間に合わせるために、とりあえず軽めのものをつくる、という手もありますが、うちはじっくりつくりたいのでその方向は考えていません。

プレイステーションは、CD－ROMということもあって、仕入れ値が格安ですよね。試算上では単価あたりに占める仕入れの価格がかなり安くなっているので、そのぶんいろんなことができると思います。映像のソースを何千万かけてつくったとしても、利益率で吸収できるという見通しで価格設定ができるので、企画としては立てやすいと思います。

逆にCD－ROMのアクセススピードは短所にもなってますけど。プレイステーションの場合、アクセススピードが2倍速と言われてますよね。どの程度速いのか気になるところです。

CD－ROMの長所としてロムの発注から完成までの期間が短いというのがありますよね。つまり、スーパーファミコンの場合は発注してから3カ月かかるわけですよね。問屋が3カ月先のリスクを負って発注しているわけです。それがCD－ROMの場合は中4日で100枚から発注できる、と。でも逆にウチが心配しているのは、実際に問屋が動いたときに初回の受注が集まらなくなると思うんですよ。発注して中4日で集まるなら、初回のリスクを背負わなくてもいいってことです。『ドラクエ』や『FF』のような社会現象になる行列ができる、初回に何百万本も集まるような現象がなくなって、堅実ではあるけど地味っていう流通になるんじゃないかと(笑)。これはいいのか悪いのか。当然在庫が適切な数になると思うし、いままでが半分病気的なものがあったんですけど、それが冷めたときに、流通とソフトメーカーとハードメーカーが持ち上げていた御輿(みこし)が、元気よく踊らなくなるんじゃないでしょうか(笑)。小さいソフトハウスはつらいと思いますよ。問屋は喜ぶと思いますけど、ソフトメーカーの営業は大変ですよね。

人気のアーケードゲーム『ガンダム』続編の移植に期待したい

バンプレストと言えば、まっさきに浮かぶのがキャラクター・ゲーム。スーパーファミコンだけでなく、アーケードでも多くの秀作を出していた。最近の隠れたシューティングの秀作『マクロス』や、異色対戦格闘モノの『ガンダム』などがソレ。プレイステーションのスペックをいかして完全移植してほしいものだ。

移植について石川氏は「移植はいまのところ考えていません。『スーパーロボット大戦』はスーパーファミコンでもうちょっと伸ばそうと思ってますので。また、業務用の場合、業務用のテイストってあるじゃないですか？ 今後、業務用のゲームの人気が出て、バンプレストのキャラクターゲームはいいね、っていうのが出れば考えますけど」と、ちょっと残念な発言。

しかし「『ガンダム』の続編を開発中で、それが結構面白いんですよ。それを移植、という可能性はあります」と、気になる言葉も。ぜひともお願いしたいところである。

またバンプレストは、スーパーファミコンのCMで使われたCGなどを自社でつくってしまえる数少ないメーカーなので、クオリティの高いCGを画像取り込みしてガシガシ動かすゲームも十分期待できる。ほかにもポリゴンゲームの企画も挙がっているらしい。キャラクターゲームとオリジナルの両方からソフトを出してくるバンプレストは注目のメーカーなのだ。石川氏の言うように、「あせらず、じっくりと」開発してもらい、デキのいいソフトを出してほしい。

スーパーファミコンソフト用CMでのCG

CD-ROMで発揮される「資産」の豊富さが魅力

メガCD版が好評だった『慶応遊撃隊』。その続編がSSで予定されている

まず、3DOで『ノンタンといっしょ～のはらであそぼ～』を出したビクターエンターテインメントの魅力は、たとえば『ノンタン』のようなエデュテインメントやタレントを使ったエンタテインメントといった、ゲーム以外の分野での活躍が期待できるという点。ビクターエンタテインメントの他部門の「資産」の豊富さは、大きなメリットになってくるだろうと考えることができる。

事実、『ノンタン』はシリーズものとして今後も展開していくということのようだし、それ以外のいわゆる「マルチメディア」ソフト開発元の有力な会社のひとつではあると言えると思う。ビクターから出ている歌手やタレントを起用したものや、あるいはコンピュータグラフィックスを多用した、新しい「エンタテインメント」の可能性が隠されている。

もうひとつ、『ダンジョンマスター』シリーズをはじめとする移植ものの精力的なリリースは、次世代マシンのターゲットが、いままでのハードのように小中学生が相手ではなく、むしろ高校生から20代後半になりそうな点を考えると、大きな持ち味になりそうだ。『ダンジョンマスター』をはじめとする、海外の新しい発想のものが、ほぼリアルタイムで、かつ完全な移植版として出てくるとすれば、ゲームのヘビーユーザーだったらまちがいなく買いでしょう！

SS 3DO

いまやるのがいいか もう少し先でやるのがいいかの判断が難しい

ビクターエンタテインメント
小森治信［マルチメディア事業部事業部長代理兼制作部長］

3DOに関しては、6月11日に1作目が出ました。『ノンタンといっしょ』というちょっと教育的な要素を含んだソフトです。これを3本ほどシリーズ化しようかと思っています。そのほかにもタレントを使ったものなども考えていますが、まだ正式には決まっていません。

セガサターンでタイトルを発表しているのは、『慶応遊撃隊2』と『4D－BOXING』ですが、それ以外にもいろいろ考えてはいます。開発ですか？　元気にやってますよ（笑）。

それ以外の次世代マシンについては、いまはなんとも言えない状況ですね。一応、興味は持っていますけれど、まだ参入は決定していません。

次世代マシンの魅力は、やっぱり高機能だと思うんです。いままでの8ビット機や16ビット機とは、できることが飛躍的に違う。どのマシンでもそうだと思いますけれど、スペックの問題がいちばん大きいですね。

3DOの問題点はトータルのマーケティングじゃないかな（笑）。あと、3DOは開発ツールがマッキントッシュなので、つくりやすい。ただ、逆に言うとマックからの移植って凄く多くなってきてるでしょう。独自のソフトというよりは、どこかで見たことのあるものの3DO版、というものが多い。開発がやりやすいぶんだけ手頃にできちゃうところがあるのではないか、という気はします。

プレイステーションにしてもセガサターンにしても、ゲームマシンということからあえてオリジナリティを追求しようというところが出てくるでしょう。

これからの時代は、やっぱりCD－ROMでしょう。容量の問題もあるし、ユーザーが本当に安く買うには、ロムでは限界があるだろうと思います。当然、32ビットの上位機種でいろんなことができるということとあわせて、CD－ROMが大きなメディアになるのではないでしょうか。

CD－ROMのメリットは、「いいもの」をつくろうというつくり手としての意欲と、ユーザーが安くゲームを楽しめる点のふたつ。ただやっぱり、ロムに比べるとアクセスの問題が大きいですよね。いま出ている機械ではアクセスの時間が凄く長いので、ちょっとつらいかもしれない。そこがネックになっているけれど、これはじょじょに技術的に解決していけばいいのではないでしょうか。慣れの問題もあるでしょうし。

うちでは海外ソフトの紹介、というのがひとつの柱になってるんですよ。それに加えて、オリジナルの自社開発ものと、「競馬ゲーム」のような幅広い層に支持されるホビーソフトもの、その3本柱でやっています。

海外ものはパソコンからの移植が多いから、いままでの16ビット機では限界があるけれど、今度の上位機種だとやりやすくなってきますね。

海外のものには、日本ではできないアイデアや考え方がいろいろある。それを移植して、ユーザーに楽しんでもらいたいと思います。海外の開発者には、変わったやつが多いでしょう。ゲームばっかりやってて、いわゆる天才肌の。

日本だと本当の「ゲーム少年」みたいな人たちは、あまり一般に受け入れられないじゃないですか（笑）。そこが違いますよね。

おもちゃ流通にもいっぱい問題があるとは思いますけれども、ユーザーにとっては「ゲームはおもちゃ屋で買うもの」というのがあると思うんです。そうなってくると、ここ何年かつづいてきた流通形態はひとつの力を持ってる。おもちゃ流通にものが流れないと、なかなか売れ行きが延びない、ということもあるかもしれません。新しい流通では、ゲームソフトのことがわかる人が少ないでしょうしね。

うちもそうですが、映画会社やテレビ会社には「資産」があります。確かにみんな「マルチメディア、マルチメディア」と、騒いでいるけれども、売れてるものは何もないですよ。いまはまだビジネスになっていない。

そういうところを含めて、いまやるのがいいか、それとももう少し先でやるのがいいのかという判断は難しい。そこをどうしていくのかというのは、これからのテーマだと思います。

ハードが普及しないと、絵に描いた餅になる可能性もある。そういう意味では、ゲームで売り上げを引っ張っていって、台数を売ったら、そういうものも出していける状況になってくるんじゃないかな、という気はします。慌てることはないですよ。

いま、どこの会社もマルチメディア事業部とかをつくってるじゃないですか。その辺が一斉に動き出せば大きな力になる。うちも正直言ってやりたいけれども、まだビジネスとして成立していないでしょう。そこが難しいところです。

●発売予定のソフト
SS『慶応遊撃隊2（仮称）』発売日未定
『4Dボクシング』発売日未定

PS SS 3DO

ユーザーフレンドリーなシステムづくりでは負けたくない

メディアエンターテイメント
小川史生【代表取締役】

3DO、セガサターンとプレイステーションともに参入しています。開発状況は、3DOに関しては自社ブランドで『チャンチェストーン（仮称）』というアニメの素材を使ったLDゲームを年末発売予定で進めています。プレイステーションは、企画をいろいろ進めている段階。開発機材が遅れているので、具体的にプログラムを組むというところにはまだ至っていないんですよ。いまうちでやろうとしていることが、プレイステーションのハードでどれくらいまで実現できるか、ということを研究しているところです。セガサターンでも同様のことをやっています。

うちは「このハードメーカーでないと」というこだわりはないんです。いま、目立っているハードには全部参入する予定になっていますので、任天堂の『プロジェクトリアリティ』などの話も始めようと思っているところです。開発機材がスーパーファミコン等に較べて、全般的に安くなっていますから、いろいろなサードパーティが参入しやすい土壌ができていると思います。

最初のうちはしょうがないと思うんですけど、ハードメーカーがそれぞれのハードを温めていく、というよりは、陣地取りみたいなところがあると思うんです。あえて言えばそこが次世代マシンの短所でしょうか。ただ、統一されたシステムやフォーマットのもとにやっていくとなると、「(ハードの)値段」という部分がなあなあになってしまうように思いますし、もう少し待ったほうがいいんでしょう。

次世代マシンは、単純に計算処理の速さだけについていうと、世間で「こんなに凄いんだぞ」と言ってるわりには、そんなに凄くない。夢のような処理速度を持ったマシンではないと思いますよ。CDのシークの速度も遅いと思います。そこをソフトの部分でやるのか、ハードでやるのかというのが課題ですね。

コンシューマでやる利点は、ハードが安いですから、普及率が全然違うこと。マッキントッシュの市場だと、概算で〃3000本でヒット、5000本で中ヒット、1万本で大ヒット〃という状況があるんですが、それをコンシューマーに置き換えると、全然採算がとれないと思うんですよ。コンシューマの市場では3万本なり5万本なり10万本でヒットなわけです。ですから、次世代マシンでもそういうソフトが当たり前に出てくるような時代になれば、当然「ゲーム」とは外れたソフトづくりが行なわれてくると思いますし、また電話やファックスといったものと連携したソフトも出てくるんじゃないでしょうか。

次世代マシンというのは特定のユーザーに向けたソフトづくり、というところで終わってはいけないと思います。新しいソフトの息吹きというか、そういう新しいものをわれわれがつくっていかなければならないと考えています。

「ゲーム」というのは、あくまでもこれからのマルチメディア時代に立ち向かうためのわれわれのひとつの武器であって、ずっとゲームをやるつもりはないです。また、ゲームをやめるつもりもない。たぶん、ゲームがゲームと呼ばれなくなる時期がくるんじゃないか、と思うんです。メディアエンターテイメントは、私を含めて、CD-ROMの経験者がほとんどなんです。CD-ROMという媒体でやっていくとなると、いま「マルチメディア」と呼ばれているものの現状にぶちあたる。CD-ROMというメディアの特性としては、巨大な容量という点があります。そして「そこには、いろいろなものが入れられるじゃないか」という発想までは、だれでもできるのですけれど、それを受けるお皿や仕切りが現状ではまだありません。そのいちばんユーザーフレンドリーなシステムづくり、という部分ではどこにも負けたくないな、と思います。

次世代マシンの可能性のひとつに、「CD-ROMマガジン」というものがあります。といっても、いままでのように「本のおまけ」でついているようなものではなくて、それ自体でひとつの商品になるものですね。芸術作品は別としても、コンスタントに製品をつくりだせるような(たとえば「少年ジャンプ」のような雑誌の)技術というのがいままでのゲームではないですよね。逆にゲームというのは「遅れて当然」みたいなところもありますし。

でも、これからは外からくる情報を器のなかに入れて、今度はまた出して次の新しい情報を入れて、という、「工場」までは言いませんけれども工程をつくるべきだと思うんです。

また、器の部分だけじゃなくて、なかに入れる情報の部分でも努力しなければならないと思います。たとえば、東芝EMIが出した小津安二郎監督のものですとか、チャップリンの映画を入れたものとか。ああいったものは、その試行錯誤のひとつだと思うんです。だからべつに、そこに「料理」を入れてもいい。このくらいのことは、「マルチメディア」に命をかけている人ならば誰でも考えてることでしょうけどね。

●発売予定のソフト
3 DO『シュトラール　秘められし七つの光』
11月 末発売予定

"マルチメディアの夢"はいつ開くのか

小川氏が最近注目しているソフトのひとつに挙げていたのが（「まだやってみたことはないんですけど」という前置きつきだったが）、ピーター・ガブリエルの『XPLORA（エクスプローラ）1』。この「CD−ROMソフト」はいろいろな雑誌で紹介されていたから、ご存知の方も多いだろう。ピーター・ガブリエルという豊かな個性の、ほぼ全側面（ソロになってからの音楽活動、ワールド・ミュージックへの関心、個人史など）を、音楽と映像とテキストで綴り、さらにそれにインタラクティビティを加えたという、とんでもないしろもの。現在のところCD−ROMを利用した「マルチメディアソフト」の最高峰とも言っていい作品である。また最近では'70年代から活動している変態テクノバンド、レジデンツが制作した『フリーク・ショー』なる怪作も現われた。

この両作の共通点は、「ピーター・ガブリエル」や「レジデンツ」といった突出した個性を持った題材（パーソナリティ）が、「マルチメディア」という突出した新しいメディアと出会って、生まれたものだという点。逆に言えば、取り上げた「題材」そのものによって、そのソフトの面白さは決まってしまうということだ。

もちろん、多くの購買層に受け入れられるだけの体力をつけるためには、定期的に刊行できるようなフォーマットづくりも重要となってくるだろう。

これらがこれからのマルチメディアの課題だといえるのではないか。

レジデンツの『フリークショー』（メディアエンターテイメントの作品ではありません）

XPLORA 1 Peter Gabriel's Secret World

キャラクターでも続編でも移植でもない真に面白いソフトを

ワープ
飯野賢治【代表取締役】

PS　3DO

時期はわかりませんが、たぶん出てくるマシンには全部参入すると思います。僕らはいろいろなハードをやってみたいし、しかも1本ずつぐらいはソフトを出してみたいんです。開発機材がほしいんですよ。少なくとも研究ぐらいはしてみたい。

世のなかでいわれているような「セガはスピードが凄い」とか「ソニーはポリゴンが凄い」とか「3DOは映像がどうのこうの」とかいうのは、噂にすぎないじゃないですか。実際に開発機材を買ってみて、触ってみてやっとわかるわけです。今度うちから8月に3DO用のソフトが出ますが、実際にソフトをつくっている時間より、研究している時間のほうが長いんです。

僕らはテクニカルな会社だから、人気キャラクターもないし、続編もないし、ありものの移植もできない。どうしても技術力で攻めるしかないんです。そうなると、どれだけ自分たちの力が出せるハードかというのを研究しなければならない。ですから、そのためには全部のハードを1回はやってみたいんです。それは子供がゲームをやってみたいというのとほとんど変わらないレベルで、どのハードも触ってみたい。それでそのハードが気に入ったら出すし、気に入らなかったら「やっぱりこのハードは良くないな」と思うだろうし。開発機材は高いんだけど、買ってチェックぐらいはしてみたいと思います。

実際のところ、3DOの開発機材しかないんですが、プレイステーションのサードパーティになってますし、セガサターンに関しても参入すると思います。でも、両方とも何か予定があるというわけではありません。どのハードに出すか決まってないだけですから。

うちはCGがメインの会社で、つくっている素材はいっぱいありますから、たとえばプレイステーションの発売と同時に年末に出せるかといえば、じつは出せるんです。プログラムもみんなC言語で書いてますので、どこかのハードでつくったものを他のハードに移すというのは簡単なんですよ。うちはそこらへんはわりと楽に考えてます。

やっぱり最後は、企画がよかったり、とか、音楽がよかったり、という部分だと思いますから。

16ビット機との違いは、まずCDだということと、それからCGを最初から考えてつくられているところでしょう。たとえば「3DO」という規格のものを、東芝やAT&Tのようなさまざまな会社が出す。そういったことを含めて、いろいろ変わってきているとは思うんですが、「次世代マシン」というくくりで何か変わったかというと、じつはそんな大きくは変わってないと思ってるんです。

あえて言えば「3DO」とソニーが出てきたことでしょう。メガドライブとセガサターンでどこが違うかというと、そんなに驚くほど違うとは思わない。

次に大きな変化がくるのは、流通システムの部分だと思うんです。たとえば「ゲーム・オン・ディマンド」ができそうですよね。といっても1年や2年先の話ではないですが。そのときにはずいぶん変わるだろうと思います。家庭で「ゲーム・オン・ディマンド」ができるようになって、お試しで30秒だけ無料というふうになったら、キャラクターがあって、続編で、移植で、オープニングのムービーが凄いゲームなんて、だれもやってくれなくなると思うんです。30秒やって「このゲーム、つまんない」と思ったらそれ以上やってくれないわけだから。面白いゲームは最後までやって、つまらないゲームは途中でやめることができるようになるわけです。もちろんそれにもメリットやデメリットがあるわけだけれども、少なくともいまの状態よりはよくなると思う。

いまの状態でいちばん問題なのは、ゲームを見ないで買うしかないことでしょう。そうなると雑誌で見るしかないわけです。『ファミコン通信』のランキングなんかで、キャラクターものと続編と移植ものにバツをつけていくと、1本も残らない。30位以内に入っているソフトの全部が、キャラクターか続編か移植なんです。全部っていうのは凄いと思いますね。日本の音楽界がいくら駄目になったといっても、たまにはベスト30のなかに、ひょっこり曲のいい新人バンドが入るわけです。そういうところが変わっていかないと、なんにも変わらない。ハードが変わっていっても、結局キャラクターものかアーケードの移植か何かの続編だったら、つまらないわけです。

みんな心から「面白い」と思ってゲームをやっていないと思うんです。ゲームが面白かった感覚というのを忘れてる。ハードの新しい機能を見る評論家の感覚でしかなくて、それはやっぱり違うと思う。

僕らがいちばん最初に3DOに参入した理由も若干そこにあって、3DOだと買うターゲットも30代前後で、そういう人たちはもう少し頭がいいかもしれないし、キャラクターでも続編でも移植でもなくて、「ゲーム」そのものが面白ければ買ってくれるんじゃないかと思ったからなんです。

震源地は恵比寿 ゲームの面白さを探究する ナマズの動向に注目

もともとゲームの開発会社としては、かなり長い経歴を持つワープの、メーカーとしての第1弾（デビュー作）が3DO版『宇宙生物フロポン君』というのは、正直言って笑える。

いわゆる『テトリス』以降、雨後の筍のごとく発売された落ちものゲームの一種なのだが、キャラクターの異様さ加減といい、おまけでついてくる「はたあげ大学」や「おやじハンター」といったくだらなさ加減といい、これから発売する予定のソフトの予告編をつけてしまう感性といい、あげく、そんなてんこ盛りのソフトに4800円なんていう低価格をつけてしまう勇気というか戦略といい、つぼにはまったぁ！　という感じで凄く面白い。

飯野氏の「売れないインディーズバンドの注目作ってかんじで、いいでしょう(笑)」という発言からもうかがい知れるような、「『名作』をつくるよりも『ゲーム』ってたかだか娯楽なんだしさあ」的な姿勢に凄く共感してしまう。

そのワープが今年の年末に発売予定のソフトが『Dの食卓』。ホラーっぽい雰囲気づくりといい、ぞくぞくするようなサウンドといい、今年の注目作になることは間違いない！　飯野氏の言葉によれば「売れないインディーズバンドが、いよいよメジャーに殴り込み！」という感じでしょうか。いやいや、なかなかあなどれません、この会社は。飯野氏の大きな体がユーモラスに揺れ動くのを見てそう確信したのだった。

いわゆる「落ちゲー」の最新型『宇宙生物フロポン君』。是非とも売れてほしい

●発売予定のソフト
PS『タイトル未定』94年末発売予定
3DO『宇宙生物フロポン君』8月26日発売予定
『横町四丁目お化け屋敷』11月発売予定
『Dの食卓』12月発売予定

THIRD PARTY FAX Interview
サードパーティFAXインタビュー
プレイステーション編

質問項目●①参入を決めたいちばん大きな理由は？②貴社が最もアピールできる点は？③長所・魅力について④短所・問題点について⑤どのようなジャンルのゲームに適していると思うか？⑥CGの特性を生かしたゲームとは？⑦ソフトの流通について⑧ハードのデザイン、ネーミングについて⑨ハードの価格設定について⑩ハードの開発ツールについて⑪ハードの宣伝展開について⑫6月1日現在までの開発進捗状況と、第1弾ソフトのリリース予定⑬最近注目しているゲームソフト（自他問わず）⑭"ゲーム性"とはなんだと思うか？

アスミック

①いままでにないゲームをつくることができる
②前向きな姿勢
③いままでにないゲームをつくることができる
⑤ジャンルは関係ないと思います
⑥3Dのリアルタイムもの
⑦実売価格が安定していて、自信をもって出したソフトに正当な値づけをしていただけるようにしてほしい
⑧PSXのままのほうがよかった
⑨3万4800円
⑩無料貸与希望
⑪どんどんやってほしい
⑫『ルパン3世　カリオストロの城』を企画中
⑬自社ソフトの競合商品（同ジャンル、発売日が近い）。売れている商品
⑭高度なインタラクティブ性とエンタテインメント性の共存
●細谷淳子（ソフトウェア事業部）

アトラス

①3DO以外ではいちばん早くサードパーティに技術説明があり、アーケード用ハードにも対応するということから参入を決定しました
②ゲームづくりの姿勢という点では、どのハードも一緒ですので、とくに申し上げることはありません
③描画能力などは優れていると思いますが、まだスペックの段階でしか判断できませんので、ソフトを仕上げてからでないとお答えできません
④③に同じで、ソフトを1本仕上げてみないことには、まだなんとも申し上げられません
⑤なんでもいけると思います。ポリゴン、テクスチャーマップ、描画能力の速さ(シーク時間の速さ)など、スペック的に非常に優れたハードだと思いますが、やはり実際のところ、1本つくってみないとなんとも言えませんが
⑥ジャンルを問わずなんでもいけると思います
⑦理想は買いたいと思っているユーザーすべてに供給できるようなルートであってほしいと思いますが、これがおもちゃなのか家電なのか。過去に失敗例もあるのでうまくやってほしいです
⑧デザイン、ネーミングは良いのではないかと思いますが、あのコントローラーには多少の不安があります。実際使いやすいのかどうか
⑨3万円台で抑えないと、いいものであってもマニアックになってしまいます
⑪ハードの発売時期にCM展開を大々的にやってほしいです。また、ソフトハウスもそれにみあう形で宣伝しないと普及がむずかしいと思います
⑫現在は、企画が進行中で詳しいことはまだ決まっておりません
⑬『リッジレーサー』（ナムコ）
●相原誠吾（ビデオゲーム事業本部）

ヴァージンゲーム

①次世代機としての豊富な機能。OEM価格がリーズナブルである。N社のゲーム市場の独占は良くない、競争原理がもっと働くべきである
②パソコンゲームのソフト資産が生かせる
③発表を見た限りでは、コントローラーのユニークさと、データカートリッジに興味を覚えました
④価格！
⑤問題はジャンルではなく、ハードの特性をどの程度いかしたソフトができるかだと思います
⑥新しいジャンルとしてのインタラクティブムービーに期待しています
⑦とても不安ですが、がんばってほしい
⑧過去の経緯もあるので、プレイステーションはかんべんしてほしい
⑨2万9800円を期待しています
⑩妥当な線だと思います
⑪オモチャショーには出してほしかった
⑫『7th GuestⅡ：11th Hour』をリリース予定。現状は手つかずです
⑬セガサターンの『真説夢見館』
⑭とりあえずは熱中できるかできないかでしょう
●森笠恒明（広報）

ガイナックス

①全体的なポテンシャルの高さ、および全く新しいハードである点（ブランドなど）を総合して判断しました
②いわゆる「ゲーム」としてパソコンソフトを制作してきましたが、アニメーション映画などの他の映像メディアも、同時に制作してまいりました実績がございますので、それらを活用しました新しい切り口、アプローチができるのではないか、と考えています
③①と同じです。

④とくに思い当たりません。
⑤大容量をいかしたグラフィックなどを生かしたものであれば、アイデア次第でどのようなジャンルのゲームも良いのではないでしょうか
⑥⑤に準じます
⑦数多くのお客様が手に取れる方法であればどのような形でも望ましいと考えます
⑧意外と地味な印象を受けました
⑨意外なところに落ちつくのではないでしょうか
⑩新しい切り口を期待しています
⑪とくにございません
⑫『プリンセスメーカー3』を95年夏発売予定。6月1日現在では開発に着手したばかりです
⑬『ゲッツェンディーノー』です。当社初のコンシューマーです。（PCエンジン・CD−ROM²／今秋発売予定）
●佐藤裕紀（広報部）

カプコン

①次世代マシンにおいて現時点ではかなりの高いスペックを持つマシンであるとともに、市場性も高いと思われたから。また純粋なゲームマシンであったから
②「グラフィック面でのさらなるクオリティアップ」と「アーケード、コンシューマーでつちかった技術を用いた次段階への展開」です
③「ポリゴン表現能力」でしょうか
④現時点では不明です
⑤「既存のジャンルはもちろん、アーケード性の強いものも家庭用マシンにプラスハード面での強化がなされているため」です
⑥俗にいう「ポリゴンゲーム」だと思います

⑫ノーコメントですが期待して待っててください
⑬いろいろあります
⑭「自分で操作でき、自分で切り開いていくエンタテインメント」と考えています

工画堂スタジオ

①SONYのブランド性。ハードのコンセプト。価格が5万円以下なので……（ゲーム機である以上、2万円台になるべく近づけた方が望ましい）
②ゲーム性、グラフィック
③製造コスト
④サードパーティに対する支援がないように思われる
⑤アクション、シューティング。SONYがポリゴンなどを前面に打ち出しているのでユーザーの期待がそちらに向いている
⑥同右
⑦玩具流通以外の流通をも、とまで言って、その後のインフォメーションがない。仕切・返品・マーケティングなどの情報が聞けない。メーカーにとって自社の商品がどう流れ、どの売り場で売られるかは最大の関心事である。現在は開発未定であるからいいようなものの、開発に着手すれば、メーカーとしての流通対応を余儀なくされる。（発売が12月とすれば……）6カ月前にもかかわらず明確にならないのはどういうこと？
⑧デザインは少しゲーム機を意識しすぎである。ネーミングはGOOD
⑨2万〜3万円がいいのではないか
⑩揃うのが遅い
⑪まだ始まってないのでは。その他、開発セミナーをたびたび開催していただくのはありがたいが、肝心の販売戦略が見えてこない感がある。いくら良いハードでもSPに失敗すれば、あのDビデオのように世の中から消えてしまう恐れもいなめない。他のハードメーカーに対しての牽制かどうかはわからないが、サードパーティとしては不安である。限定したサードパーティで始めるとのことだったが、160社もあり、ソフトラインナップを見て多少がっかりした
⑬『POWER DOLLS』
⑭ゲーム機自体にゲーム性はないと思われる。プレイステーションというネーミングもコンセプトに合っていると思われるし、今後はいかに多くのソフトを走らせるか、メーカーは努力をして名前どおりのプレイステーションとしてのポテンシャルを追求するべきである。

コトブキシステム

①なんといっても、他のマシンと比べてハードの仕様がずば抜けているから
③圧倒的に優れたスペック。グラフィックエンジンやサウンド機能など
④CD開発に関して発生すること。CD−ROMの読み込み時間や機材、制作費など、やってみないと（つくってみないと）わからないこと
⑤3Dシューティングやカーレース。ポリゴンの処理能力が優れているから
⑥フルカラーであること。またはそれに近いこと。リアルであること。またはそれに近いこと
⑦ソフトの品揃えはバッチリだと思うが、流通の経路については不明（私は開発の人間だから）。家電の市場でハードとともに発売されるのでは。3DOみたいに
⑧デザインはともかく、ネーミングは任天堂と関係があったときのそれと同じであまり好きではない
⑨5万円以下というのは良い。そこからどれくらい下がるのか？
⑩開発ツールそのものは安価だが、質の高いCG制作のためなどにかかるコストが不安
⑫企画を進行させながらマシンの解析を行なっています。
⑬『Crazy Chase』（ケムコ）『インクレディブル・マシーン』『ライフステージ』（ゲームじゃないか）
⑭内容とバランス。操作性？
●田原文博（FS開発企画部）

グラムス

①ハードウェアの魅力
②既存のゲームと、新しいシステムとの融合
③表現力の豊かさ
④販売ルート
⑤どのようなジャンルにも適しているのでは
⑥既存のゲームにおける表現力をより豊かにできるため、どのようなゲームでも可
⑦レコード流通のみでは店内のキャパシティなどの問題があり、不安。スーパーファミコンなみの流通体制を希望します。
⑧デザイン的にはなかなかの線。ただしネーミングがありふれているのでは？
⑨ソニーが真剣にゲーム業界を席巻したいのなら3万円以下で出すべき
⑩現段階ではわかりません
⑪同上
⑫『SECRE』の移植を検討中
⑬『スーパー野球道2』『スカバンチャー4』。レースゲーム全般。アクションゲーム全般
⑭ユーザーが楽しめるもの。単にCGや実写のみを使用した自己満足的なソフト

では「ゲーム性」があるとはいえない
●古沢彰一（企画開発部）

ズーム

①ご家庭向けゲーム機でイキナリ（性能面で）ここまでやってしまう、また「ゲーム機です」と言いはって「マルチメディア」などと言わないソニーの姿勢とパワーに感動したわけです
②大手メーカーとはひと味違う手づくりの味と技、といったところでしょうか
③ズバリ「ジオメトリ・エンジン」の性能
④とくにいまのところは……強いて言えばナゾの14ボタンコントローラーにユーザーがついてこれるかどうか……？（大丈夫だとは思いますが）
⑤3D系だけでなく2Dゲーム機として見てもとんでもない性能なので、なんでもありだと思います
⑥やはり3次元モノが有効でしょう。内容的にもいろんなジャンルが考えられますね。
⑦家電系よりは音楽系のほうがなんとなくいいような気がします
⑧予想どおりだったようです
⑨がんばっていただきたい
⑩がんばってくれています
⑪TVでどう出るかが楽しみですね。そのほか、本体色・グレー以外にもオーディオ系の黒なんかがあるといいかなと思いますが
⑫第1弾『ZERO DIVIDE（仮）』本体同時リリース予定。現在3D表示部分でいろいろ怪しいことを考えています。完成度15％ぐらいと思ってください。
⑬プレイステーション上でのナムコさんの展開にドキドキしながら注目してます
⑭その表現はいろいろありますが、やはりつまるところ、キモチ良いことではないでしょうか
●福田正和（企画開発部）

ソフエル

①3次元処理に優れているなど、ハードに関する能力がすばらしい。しかし、いちばん大きな理由は開発機材の安価なこと、仕入れが安価であるということです
②モンスターメーカーがフルアニメーションで遊べる
③ハードのスペック（処理が高速、ポリゴン描写の多さなど）。開発マシンが安い、仕入れが安い
④ゲームのハードでは新規参入ということなので、古参の任天堂、セガ、NECなどの市場にどれだけ食い込めるのかが未知数であるということ
⑤ポリゴン処理能力が高いので、RPG、シミュレーションよりはACTやSTGに向いていると思います。コントローラーなんかはいかにもSTGに向いているような気がします
⑥実写レベルのグラフィックを多用できるので、アドベンチャーなどイイと思います
⑦玩具問屋だけでなく家電ルートもあってもいいと思います
⑧本体は無難にまとめたという感じですが、コントローラーは「こういうスタイルもあるんだな……」という感じで面白いと思います。ネーミングは良いと思います
⑨5万円以下を予定ということですが、小学生から大人まで購入することを考えれば3万円くらいがベストのような気もしています
⑩詳しく知らないのですが、安いということはいいことです
⑫『ソフエルファンタジア（仮称）』を'95年末に予定していますが、現在のところ、企画すら立ち上がっていない状況です
⑬『バーチャファイター』（セガ）『リッジレーサー』（ナムコ）『A・Ⅳ』（アートディンク）『極上パロディウス』（コナミ）
⑭漠然として難しいのですが、先に何があるのか（起こるのか）わからないドキドキするようなことだと思います
●藤沢浩敏（パッケージ事業部）

テクノソフト

①ハードの性能が高い。おもちゃルートを第一に考えているということだったので
②蓄積された3D技術など
③VDPの性能が高い
④サポート体制の不備
⑤アクション、シューティング、映像ソフト
⑥⑤に同じ
⑦当然おもちゃルートを第一に考えて（でないと第2作以後はつくらない）
⑧ださい
⑨値くずれしたってかまわないから、どんどん売ること
⑩バグが多過ぎる
⑪今年6月の東京おもちゃショーではソニーのブースがどこにあるかわからないという人が多かった（ブースが小さい）。そのほか、サポートが非常に悪い。最悪。開発マシンが高い
⑫『熱血親子』11月下旬（本体と同時）リリース予定
⑬『バーチャファイター』（セガ）
⑭（手に汗握る）緊張と（クリアで満足する）弛緩のバランス
●新井直介（開発部）

トーエイシステム

①フルポリゴンのゲームをつくりたかったから
②若い社員の感性
③リアルタイムの3D処理
④本当に「ゲーム機」のみで、他への発展の可能性がないのならば問題だと思います
⑤ポリゴンがリアルタイムの計算によって描かれるものであれば、ジャンルは何でも可能。向き、不向きはないと思います
⑥フルポリゴンでひとつの世界をつくり上げているゲーム
⑦とくに心配はしていません
⑧もっと高級感のある色にしてほしい。コントローラーは好き嫌いが分かれそう。ネーミングは問題ない
⑨5万円以下の予定のようだが、3万円以下で出さないと、いくら高性能でもセガに勝てないと思う
⑪宣伝で他社に負けないよう、大々的に派手なものをお願いします
⑫現在は企画段階。来年の夏ごろに1本目を発売予定
⑬『バーチャファイター』（セガ）
⑭ゲームの世界に入り込めることと、何度でもプレイしたくなること
●松田正明（開発部）

日本物産

①安価に設けられる開発環境と生産コスト

②とくにない
③グラフィック機能
④流通システムと価格
⑤フライト&ドライブシミュレータ→グラフィック機能が生かせる
⑥同右
⑦おもちゃ流通は通してもらいたくない
⑧Good!
⑨3万5000円くらいにしてください
⑩参画しやすい
⑪活発でよいと思います。そのほか、アダルト向けソフトが出せないのは問題あり。セガや任天堂と同じことをしていてはハードの普及は頭打ちになる。見栄はってもいいことはない。ソフトの幅を広げるべきだ
⑫開発スケジュールについては何もアナウンスできません。リリース予定はソニーの告知のとおりです
⑬『バーチャファイター』（セガ）
⑭おもしろくするシカケの度合い
●三浦弘（東京事業所）

ニュー

①第一にハードの性能面で優れていること。プログラム技術の面での〝売り〟というものは少なくなるかもしれないが、ゲーム性という面で見れば、おもしろいゲームができる可能性が高いハードなのではないか、ということが大きな理由のひとつです。第二に開発環境が整っていること。私どものように少人数でやっていると、ライブラリづくりはかなりの負担です。プレイステーションの開発環境だとその負担が軽い
③いままでの2Dゲーム？　のことも考えてあるところ
④ハードの性能は申し分ないと思います。がメインメモリが少し心配です。「いままでと使い方が違う」といっても、それでカバーできるのはいままでのレベルのゲームだけなのでは？　と思います。これからもっともっと大容量を必要とするものも増えてくることを考えれば4MBくらいほしいと思います
⑤アーケードゲーム指向のアクション性の高いゲーム向きだと思います。1／60秒描写へのこだわりや通信ケーブルなどがあること、また高速な3D処理は、アクションゲームに向いていると思います。アクションゲームが得意であれば他のジャンルもカバーできると思います
⑥どんなゲームでも生かす必要があるのではないでしょうか、と思います。CGの表現力だけを生かすのだったら、ゲームとして内容のないゲームに向いていると思います
⑦新規ですから、つてがないというのはあると思いますし、他のメーカーがいろいろ押さえたら……と心配はしてますが、ソフトもハードも売れるものであれば心配ないと思います
⑧良い
⑨4万円台なら良いと思います
⑩良好？　バージョンアップするたびに良くなってきている
⑪おもちゃショーに出展していないのは大きかったと思う。目玉がないのでサターンだけ目についた
⑫『PS−BOXING』（PS−X　BOXINGから改名しました）
開発状況20%くらい。'94年末予定
⑬『バーチャファイター』（セガ／SS）『プリンセスメーカー3』（ガイナックス／PS）『リッジレーサー』『スターブレードα』『サイバースレッド』（ナムコ／PS）
⑭ゲーム性というと幅が広いですが、TVゲーム機でやるゲームのゲーム性ということであれば、人が感覚的に面白いものの、リアルタイムレスポンスをいかしたものだと思います。それ以外はTVゲーム機でやらなくても十分だと思います。またCGの良さや曲の良さなどはゲーム性とは別に考えています。しかし、ひとつのゲームの完成度には欠かせない要素です
●青柳龍太（商品開発部）

ネオレックス

①開発効率が良いと思った
②プレイステーションの特性をいかしきる
③最初はポリゴンの処理能力と思った……
④販売網
⑤アクション、3Dと処理能力
⑥レースやシューティング
⑦できれば販売を含めてソニーが主導権をもってやってほしい
⑧良い
⑩今後に期待
⑫『コミックレース（仮称）』ほぼ予定どおり。リリースは機器発売と同時の予定
⑬『バーチャファイター』（セガ／SS）
⑭高性能で安い
●駒井佳子（マネージャー）

テンゲン

①ハードの性能に対する魅力
③ハードの性能。ソニーの姿勢
④実戦経験のない人々が開発したこと（←やむをえない）。ハードを直接アクセスできないこと（←致命的）
⑤すべて。すごいから
⑥3Dゲーム
⑧フロントローディングが良かったのに。何機種も積み重ねたい。名前は長い。「プレステ」とか呼ばれるのだろうか？
⑨実売3万4800円だとうれしい
⑪東京ドームでドーンとやってほしい。11月3日ころに。そのほか、ハードを直接さわれないマシンは3年後が危ない
⑫『たま（仮称）』40%、『RACE DRIVIN'』15%
⑬『RACE DRIVIN'』『S. T. U. N. RUNNER（仮称）』
その他ポリゲー
⑭時を忘れて没頭する度合い

パンサーソフトウェア

①プレイステーションが、パソコンゲームメーカーとして蓄積したノウハウを、最もいかしやすいハードウェア構成であったことがいちばんの理由です
②プレイステーションが、既存のゲーム機に比べパソコンに近い仕様を持つため、弊社が長年パソコンゲーム市場でつちかってきた技術（とくにCD−ROMに関してのノウハウなど）をアピールすることができると思います
③低価格・高性能。ソニーの持つブランドイメージ。CD−ROMによるソフトウェアの低価格販売など
④本体価格＋ソフト1本分の実勢価格が5万円を越えた場合、その値段が普及のネックになるかもしれません
⑤とくにどのジャンルが向くということはないと思います。しばらくの間は、どのジャンルのゲームも動画、CDクオリティの音声、ポリゴンによる3D表現という3つの特徴をいかしてリニューアルされていくのではないでしょうか
⑥⑤の質問と同じで、とくにこれという感じでは挙げられませんが、ある意味では、映画のSFXを越えたレベルの演出

を備えた、マルチストーリーのRPGというようなものがこれにあたるのではないかと思います
⑧低年齢層へのアピールもあってああいうものになったのだと思いますが、色、パッドのデザインはもう少し大人っぽくしてもよかったかもしれません。また、開発陣の間ではPS－Xのほうが名が通ってます
⑨できる限り、低価格で（ソフト1本、ケーブルなど込みで5万円以下）になるといいと思います。できれば発売当初の実勢価格が4万円台前半になるといいのですが
⑩マニュアルを充実させてほしい。レンダリング・モデリングツールの供給を急いでほしい
⑪実際に発売されるゲームの画面がCMで紹介されてからが勝負になると思います（とくに、他機種との差別化という点で）
⑫『HAMLET』開発状況40％、12月発売予定。
⑬インタラクティブ性と置き換えられると思います。そのゲームの内容、世界観などに、プレイヤーがどこまでのめり込めるか？　プレイヤーに、読書や映画鑑賞時の感情移入を越えた感覚を抱かせることのできる何かが、ゲーム性というものだと思います
●曾田功一（広報）

マップ・ジャパン

①ハードの優越性、将来性
②ハード機能をいかしたCGと実写の融合したゲーム
③グラフィック性能
④ハードの価格、流通に対しての未発表の不安
⑤シューティングアドベンチャー。CD－ROMの特性をいかした大容量が可能のため。
⑥GAME＋映画の世界が可能
⑦ゲーム機としての流通確保を期待！
⑧良い
⑨3万円台（理想）
⑩使いやすい
⑪『バーチャパチスロ』12月予定
⑬『バーチャファイター』『デイトナUSA』（セガ）などのポリゴンゲーム
⑭レコードなどと同じスパンで完全に家庭に定着するもの
●佐藤彰（営業部）

ポリグラム

①『ソニーというブランドイメージ』『開発用オーサリングツールの充実』
②レコード会社という立場を利用して映像（とくに実写）音楽面での強力な展開。ポリグラムインターナショナルを通じての全世界的な営業および販促
③ポリゴンなどCGグラフィックの処理能力に優れている。コントローラーのデザインは良いと思います
④流通に問題があるのでは？
⑤あらゆるジャンルのゲームに可能性があると考える
⑥現在はポリゴンなどのCGを多用したゲームが流行のようですが、あまりポリゴン、ポリゴンといってプレイステーション用ソフトが氾濫するのも考えものだと思います。まずゲームの内容を優先すべきではないでしょうか？
⑦日本の流通については任天堂の初心会が現在大きな問題（在庫）を抱えているが、レコード業界の流通と比較するとこの流通の仕組は異常だと思います。おもちゃ業界はもう一度流通の見直しをするべきだと考えますが
⑧デザインはセガサターンと比較するとやや落ちるような気も。これは価格との闘いなのかもしれません
⑨なるべく安価（3万円を切る）でなければゲーム機とはいえないでしょう
⑩問題はありますが、他社の状況よりは良いと思います
⑪秋から冬にかけての大宣伝をソニーに期待します。ハード面よりもむしろソフト面での宣伝戦略をするべき
⑫ハードと同時発売、または12月中で『ツインゴッデス』というゲームをリリースする予定です。その後はプレイステーションのハードの動きをみてから検討したい
⑬『バーチャファイター』はセガサターンの目玉です。このソフトが最も気になります
⑭将来を見据えた観点からいえば、あまりゲームにこだわる必要はない。むしろ3DOのようにマルチメディアの端末機といったアプローチも必要ではないでしょうか。（ビデオCDなど、またはネットワーク対応）
●堀尾裕樹（GSプロジェクトサンドストーム）

ポニーキャニオン

①将来性・ハードの能力が優れてます。ソフトメーカーとしては、自由度をもってその幅のなかで企画をたてられるため
②既存ハードのみのノウハウに頼らずとも、優秀なクリエイターを探し、一緒に制作していける。ソニーもレコード会社があるので何かと話はしやすい
③他分野の優秀なクリエイターも登用できる制作環境。ポリゴンの処理能力
④とくにありませんがハードが売れてほしい（売れなかったらそれが短所）
⑤ポリゴンの処理速度のスピードは、アクションにいちばん発揮される能力だと思います。性能に幅があるので、企画に合わせてそのつどソフトのスペックを決められるところ。とくにこれというのは、本当はないのでは？
⑥⑤と同じ
⑦ソニー・コンピュータエンタテインメントに期待してます!!
⑧デザインはソニーらしくて良い。十字キーが切れてるのは「どうかな？」。使ってみないとなんとも言えません
⑨安くお願いしたいです。
⑩まだきてないものは急いでください。
⑪期待してます。宣伝、プロモーションについては一緒に盛り上げて、ハードとソフトの相乗効果を狙いたいと思っています
⑫20％。12月発売（ハード同時目標）『メタルジャケット』。その他現在企画中、乞うご期待
⑬『メタルジャケット』です!!
⑭自分が思ったとおりに動くこと。「思ったとおりに動く」「思わなかったリアクション」ともにあり
●古藤直美（プロモーション部）

プロファイア

①ハードウェアのスペックとSONYというブランド名
②ほかとは一風違ったタイトルをお見せできると思います（そうでないものもありますが）
③ハードウェアによる強力なバックアップ（とくにCG）
④メモリの容量
⑤いままでのコンシューマーマシン、パソコンで不可能だったゲーム（理由は強

THIRD PARTY FAX Interview●プレイステーション編

力な専用チップの存在)
⑥いままでにないようなジャンルのゲーム(難しいところです)
⑦音楽用のCDと同じぐらいの手軽さでどこでも手に入るのが理想
⑧デザインはよいが、ネーミングがちょっとよくない
⑨2万円台であるのが望ましい
⑩現状でもそれなりに満足してますが、さらなる充実を望みます
⑪かなりよいと思います。よいスタートだと思います。
⑫『タイトル未定(3Dシューティング)』30%(開発中)。『タイトル未定(野球ゲーム)』企画進行中。『Live Remix(仮題)/インタラクティブムービー)』30%(開発中)。第1弾はまだ未定ですが、上記以外のものになる可能性もあります。満足のいくタイトルを開発するために、1作1作時間をかけるつもりですので、正式な予定はありません。
⑬『ヘブンリーシンフォニー』(セガ)『人生はジャブーン』(コンパイル)
⑭ハードのスペックにそれほど左右されないもの
●大橋繁

ライトスタッフ

①ハードスペックの高さです
②より一層クオリティの高いRPGをユーザーの方々に供給できる点です
③複数の演算を同時並列処理できる点。またその処理が速い点だと思います
④グラフィックの処理能力の高さばかりが前面に出てしまっていて、もっと基礎的な部分が若干おざなりになってしまっている(たとえば漢字ROMを積んでいないとか)
⑤実写取り込みではないアドベンチャーや3Dシューティングなど。CG処理が速いので
⑥人間の視点移動スピードとほぼ同じ速度で画面が動くようなゲームだと思います。Cut中割りの枚数が増えてもPSなら大丈夫そう
⑦少しでも多くのユーザーのみなさんが、どこででも入手できるような、そんな流通経路を確保してほしいです。それ以外にはとくにこだわっていません
⑧モックアップを見た段階では……少しインパクトに欠けるかな、と。ネーミングに関しては「PS-X」そのままのほうが良かったのでは……。
⑨3万円台前半以下を期待します
⑩ハッキリ言って安いです。その点けっこう感謝してます
⑪CMスポットなど含めて、これからに期待します。ユーザーに対して、全ての点のアピールがまだ弱い。もっと強化してほしいものですが……
⑬『ブルーフォレスト物語』が今年末頃。6月1日現在、開発実作業に入る前段階の仕様部分の作成中です
⑭絵や音の美しさだけにとらわれない、それ以外のところでふだんユーザーがPLAYしたくてどこかムズムズするような心地良い感覚を与えてくれるものだと思っています
●澤下禎(開発本部)

フロムソフトウェア

①ハードの発売にソフト開発が間に合いそうだったから
③ポリゴンの表示能力が優れていること
④ゲーム機メーカーというイメージのないSONYが販売すること
⑤CD-ROMなので大量のデータを扱うようなものに向いていると思う。ジャンルは関係ないと思う
⑥シミュレーション、バーチャルリアリティ的なもの
⑦1本当たりの利潤が少なくなるようなことは困りますが、それ以外はとくにありません
⑧デザインはよい。名前は高級感が少ない
⑨実売で4万を切るとよいと思う
⑩安くてよい
⑪たくさんしてほしい
⑫15%程度。12月リリース予定
⑬とくにないです
●島田敏夫(PCシステム部)

バンダイ

①とくに、CG的表現能力が高く、新しいソフトがつくれるという期待がある。ソニーの技術への期待
②プレイステーションの機能を最大限にいかし、キャラクターの世界をリアルに再現いたします
③CG的表現能力の高さ
④新規参入の障壁、流通対象に関する不安
⑤とくに不得意な分野はないのでは? スプライトものがセガより弱いかな
⑥自由度の大きいリアルなフィールドでのゲーム(RPGでも、シューティングでも、アクションでも)でも、どこまでできるか
⑦期待/リピート対応。不安/仮にレコード業界的手法を取り入れたときの流通の混乱
⑧なかなかだと思います
⑨ゲーム機という感覚だと理想は2万円台だと思いますが……。
⑪ソフトの宣伝をどうするのか? ハードを引っぱるソフトを、ソニー主導で提供できるか!? 技術公開しないのならなおさら
⑫現在企画中。残念ながらタイトルは発表できません。当面2本程度進行
⑬ヒットメーカーの動きに注目しています。また次世代マシンでどんなソフトが出るのか。
⑭各ジャンルに要求される、その時点での面白さを追求したもの(答えになってませんか?)。具体的には、シューティングにはシューティングの面白さ、RPGはRPGの面白さ、ということでひと言では表現できません。しいて言えばタイムリーにニーズにこたえることでしょうか?
●大友克己(マルチメディア事業部)

レインボージャパン

①ソニーうそつかない(はず)
②CM用CG制作でつちかった能力が発揮できる
⑦全国ネットの流通チャンネルは絶対必要。パソコンソフトの流通のように何もしないのに高いマージンはとらないこと。
⑧デザインは○。ネーミングは×
⑨ゲームマシンという位置づけで3万円を超えるとSFCに勝てないでしょう
⑪とっても弱い
⑫『TOKYO/2020』企画進行中。発売日未定
⑬『THE Audition 2』
⑭男女のかけ引きまで「ゲーム」と言ってしまえば、本能のつぎにくる欲求と思えるほど広いとらえ方ができる。そこまで広げたうえで「ゲーム性」とは、新しい感覚のもの、参加できるもの、程度なカベのあるものをひとまとめにしたようなものだ。
●河上憲雄(マルチメディア事業部)

THIRD PARTY
FAX Interview
サードパーティFAXインタビュー
セガサターン編

質問項目●①参入を決めたいちばん大きな理由は？②貴社が最もアピールできる点は？③長所・魅力について④短所・問題点について⑤どのようなジャンルのゲームに適していると思うか？⑥ハードのデザイン、ネーミングについて⑦ハードの価格設定について⑧ハードの開発ツールについて⑨ハードの宣伝展開について⑩6月1日現在までの開発進捗状況と、第1弾ソフトのリリース予定

アスミック

①いままでにないゲームをつくることができる
②前向きな姿勢
③いままでにないゲームをつくることができる
⑤ジャンルは関係ないと思う
⑥セガらしい
⑦3万4800円
⑧無料貸与希望
⑨どんどんやってほしい。パソコンソフト並のフリーマーケット
⑩具体的なタイトルは未定
●細谷淳子（ソフトウェア事業部）

アトラス

①アーケードのシステムボード化の期待と、ソニーと同じく早期発表で参入を決定
②ソフトづくりという点ではどのハードでも一緒なのでとくにありません
③スペック上でしかわからないので、ソフト1本仕上げてみないと何も申し上げられません
④③に同じです。
⑤ポリゴンに対してのアピールが強いので、ジャンルで考えるとこれもなんでもいけると思います
⑥インパクトのある名前だと思います。
⑦低価格でないと一般への普及は難しいと思います
⑨マスターシステム、メガドライブ、メガCDときて、過去の反省材料もあると思いますので、そのへんを考えたうえで、コンセプトをうまく一般に伝えてほしいと思います
⑩現在のところ企画進行中で、まだ詳しいことは決まっておりません
●相原誠吾（ビデオゲーム事業本部）

ヴァージンゲーム

①現在アメリカで開発しているソフトを日本向けに発売できる
②アメリカのソフト資産がある
③CD－ROMを媒体にしてさまざまな機能を使える。
④SEGAのイメージ
⑤問題はジャンルではなくハードの特性をどの程度生かしたソフトができるかだと思います
⑥名前がちょっと暗い。
⑦2万9800円を期待しています。
⑩アメリカでは進行中。日本は手つかずです。
●森笠恒明（広報）

ガイナックス

①ポテンシャルの高さ及び、高い評価を得られているゲームを多数開発されているソフトハウスさんの新しいマシンであるという点です
②当社では「ゲーム」はパソコンユーザー向けに開発して参りましたが、他にも私どものアニメなどの他の映像メディアもお客様に高い評価をいただいております。それらをうまく活用した新しいアプローチができるのではないかと考えています
③①と同じです
④とくに思いあたりません
⑤ハードのスペックを充分にいかした内容であれば、どのようなジャンルにも適しているのではないでしょうか
⑥なかなか良いデザインだと思います
⑦妥当なところで落ちつくのではないでしょうか。
⑨いままで以上の大きな市場に展開できるよう望みます
⑩残念ながら、現在のところではお伝えできるものはございません
●佐藤裕紀（広報部）

カプコン

①次世代マシンにおいて現時点では、かなりの高いスペックを持つマシンであるとともに、市場性も高いと思われたから、また純粋なゲームマシンであったから
②まず「グラフィック面でのさらなるクオリティアップ」と、「アーケード、コンシューマーでつちかった技術を用いた次段階への展開」です。
③ツインCPUによる処理能力の高さ
⑤「既存ジャンルを含め、現在のアーケードゲーム性の高いマシン」と考えています。いままでの家庭用マシンのハードの能力を上まわった性能が期待できるためです
⑩ノーコメントですが、期待して待ってください

THIRD PARTY FAX Interview●セガサターン編

グラムス

①期待をもたせるハードと、メガドライブで築いた流通、小売面
②ゲーム性を保ちつつも、グラフィック、サウンドの両面で既存のゲームを超えるもの
③ハードの優秀面
④プログラム的にどこまでできるのかが未知数
⑤ジャンルは問わない
⑥良い
⑦5万以下となっているが売値で2～3万円を切るぐらいの定価を望む
⑩『Quo Vadis（クオ・ヴァディス）』
●古沢彰一（企画開発部）

工画堂スタジオ

①ビッグマーケットになったとき、遅れをとらないため
②ゲーム性グラフィック
③メーカーの大資本
④マニア化しそうである
⑤ゲーム機はゲームジャンルを限定するのではなくジャンルを超える環境を売るのではなかろうか
⑦高い
⑧未購入

ズーム

①あのVRシリーズがご家庭でできるマシンを出す、ということであればぜひやらせていただきたいということで
②大手メーカーとはひと味違う手づくりの味と技、といったところでしょうか
③ショキングなスペックの全て
④まだよくわかりません（ボディがデカイらしいというのがちょっと……）
⑤これもまだよくわかりません
⑥怪しくて良いと思います
⑦予想価格が出てますが、あれより低くするなんて無理ですよね？
⑨なぜソニック君がいないんでしょうか？
⑩まだ何もしていないので、開発状況は3％くらいです。リリースも未定です
●福田正和（企画開発部）

テンゲン

①ハードの性能に対する魅力
③ハードの性能
⑤すべて。すごいから
⑥フロントローディングにしてほしかった。何機種も積み重ねたいので。社名を頭につけるのは妙
⑦実売3万4800円くらいだとうれしい
⑨東京ドームでドーンとやってほしい。11月3日くらいに。
⑩開発状況は1％。第1弾『RACE DRIVIN'（仮称）』を本体と同時発売

日本物産

①セガのハード、ソフトのセールス展開
③ハードは売れると思う
④セガさんの商品がいつもより多くなっている
⑤アクション（←従来のシステム［グラフィック処理］を継続できる）
⑥Good!
⑦3万5000円くらいにして下さい
⑧高い！
⑨セガサターン単独の展開はまだなので、なんとも言えない。サードパーティが商売できる余地を残すようにしてもらいたい。
⑩開発スケジュールについては何もアナウンスできません。リリース予定は告知のとおりです
●三浦弘（東京事業所）

バンダイ

①ゲーム業界での流通の実績（経験）もあり、スペック的にも魅力を感じた。またセガはソフト制作能力が高いので、ハードを自社で引っぱれる力が他社より優れていると思う
②音と映像の高度化により、よりキャラクターの世界観にひたれるソフトが実現できる
③①の内容プラス、比較的バランスの良いスペックだと思う。つまり企画に対する許容量が大きいと思われる（オールマイティ？）。実際にはつくりながら確認
④価格が気になる。流通対策が若干気になる（①と矛盾しますが）
⑤けっこうオールマイティだと思う。どちらにしてもいままでにないようなタイプのソフトが出ることが理想
⑥よろしいのでは（「セガ～」は余計のような気がする）。従来の延長線上（ただ絵がキレイになっただけ）ではない。
⑦逆に4万円台でも納得できるソフトができるかが課題
⑧「ビシッ！」と添えてほしい
⑨新しい時代を予感させてほしい。頑張ろう！
⑩現在企画中。残念ながらタイトルは発表できません。当面2本程度進行
●大友克己（マルチメディア事業部）

銀の円盤は誰の味方なのか？

CD－ROMが開拓する世界の可能性

次世代マシンが挑戦しようとしている新しい世界のひとつに"CD－ROM"というメディアがある。万能のごとく語られる銀の円盤は、果たしてゲームを変えるのか？

文／宮昌太朗

現在発売されている、あるいは発売が予定されている次世代ゲームマシン（3DO、プレイステーション、セガサターン）のもっとも大きな特色のひとつは、主なソフト供給媒体としてCD－ROMが採用されていることだ。

そこで、各ソフトメーカーにも「CD－ROMの一長一短」についてうかがってみたのだが、その答えはほぼ似かよったものになった。それらの回答をもとに、CD－ROMという媒体の持つ可能性と限界点を再確認してみたい。

＊

大容量であること

入れられるデータ量が多いということである。今年5月、アメリカ・カリフォルニア州で行なわれた『オプティカル・データ・ストレージ』という学会ではソニーの『SCIPER（サイパー）』といった、現行のCD－ROMの約2倍の記録密度を持つ新技術が発表されたりしている。時代はますます巨大なデータをコンパクトにまとめる方向へと動きつつあることは間違いない。いわゆる"マルチメディア"的ソフトを供給するためには、まだまだ容量が足りないという意見もある（レインボージャパン／河上氏）が、ゲームだけに限っていえば十分だとも言える。実際にゲームにかかわる部分のデータ量が増やせるという点以外でも、大容量を必要とする動画（アニメーション）や音楽の再生が、他の媒体に較べて比較的簡便になるわけだ。

ただ、データ量が増えるということは、それにかかわる制作費も大きくなっていくということでもある。事実、先行するCD－ROM媒体のゲーム機（メガCDやPCエンジン）などでは、どれだけ多くのアニメーション／ビジュアルが用意できるかが競われていた側面があった。ビジュアルを多く用意するための製作費の増大、という現象が現われてくるのはどうにもならないことなのかもしれない。

製作者たちの心配もそこにあるのだ。ユーザーのニーズが「大容量をいかした、ビジュアル（動画）がバンバンはいっているソフト」であるとすれば、必然的に製作費を上げることになる。彼らの多くが、ゲームの本質的な面白さがそこにはないことを知っていながらそうせざるを得ない、というジレンマがそこにあるのだ。

生産コストの低さ

CDはプリント媒体だ。もとのデータがあれば、それを工場でコピーすればいい。つまり、チップをつくるよりも安く生産することができる。ということは、ソフトの価格自体が低く抑えられるはず。しかし現在発売されているCD－ROMソフトの多くは7000円～1万円。ソフトの価格設定というのは微妙な要素を多く含んでいるので（購買層の性質、年齢、嗜好、それによる売上げの見込み、ソフトメーカーの利益高、そのソフト自体の指向性など）一概には言えないが、その大きな要因として製作コストの上昇が起因しているのは間違いないだろう。

多くのメーカーが、安価にできる点を長所に挙げているのだから、ぜひともソフト価格は低く抑えてほしいものである。

アクセス・スピード

これについては、どこのメーカーも不安な点に挙げている。CD－ROMの場合、いままでのロムカセットのように本体に突っ込んでそのまますぐにゲームが始められるというふうにはいかない。データを読み込み、蓄積する時間をユーザーは待たなければならない。パソコンで、ディスクのゲームをするのと同じなのだ。

はたして、いままでロムでゲームをすることに慣れてしまった人たちが"我慢してくれるか"を、ソフトメーカーは不安に感じている。

確かに、今までのCD－ROMマシンよりは、アクセス・スピードに問題がなくなってきているのは事実だ。たとえば、プレイステーションではダブルバッファ方式（データを蓄積する場所が2カ所ある）をとり入れることで、ウェイト時間を短くするようにできてはいる。しかし、現行の2倍速ドライブではなく4倍速ドライブくらいは必要だという意見（サンソフト／熊谷氏、メディアエンターテイメント／小川氏）もあるし、また、ユーザーに慣れてもらうしかないという声もある（ビクターエンタテインメント／小森氏）。もちろんハード側の進歩を望むのと同時に、ソフト側の改良によってもアクセス・スピードの問題は軽減されていくだろう。

しかし、当面競合する相手であるスーパーファミコンなどの簡便さに較べて、CDが（物理的なショックに弱いことも含めて）不利であることは否めない。

ビジネスが変わるか？

こうしてみてくると、CD－ROMが長所ばかりの最新最強メディアでないことはわかってもらえるだろう（あたり前といえばあたり前だが）。大容量に伴う製作費の増大、ゲ

ーム以外の演出の過剰化、アクセス・スピード、物理的な弱さ、などいくつものCD－ROM特有の問題を抱えて、次世代マシンは発進しようとしている。

もちろん、「いれものが変わるだけなのだから、ゲーム自体が変わる必然性はない」という意見も多くのメーカーから聞くことができた。それは大変心強い意見だけれど、それでも別の大きな問題がある。

それは、CD－ROMによるビジネスの変革の可能性である。

アスキー／エンタテインメント事業部長の吉田氏は「ゲームビジネスは大きく変わるかもしれない」という。いままでのようなビジネスのやり方は通用しないというのだ。スーパーファミコンを中心とするいままでのロム・ビジネスでは、まず最初に大きな受注があって、それを1年かけて消費者のほうへと流して、少しずつ消化していくという流通過程があった。その背後には問屋や小売店の在庫保有、問屋が在庫管理をしっかりしていた、という裏づけがあったのである。

しかし、CD－ROMの場合はその必要がない。CD－ROMはプリント媒体だから、ほしい量だけそのつど注文すればよいのだ。在庫を溜める必要がないのである。つまり1回の受注量が減って、3000本なら3000本が1週間おきに売れていくというわけだ。そうなれば必然的に質の良いゲームは長い期間コンスタントに売れていくが、売れないゲームは最初の1回の注文が終われば、それ以降全く注文が来なくなる可能性もある。

それでも、ソフトを制作するためにかかる製作費は変わらないわけだから、ソフトメーカーのリスクは非常に大きくなる。ソフトメーカーはつねに内容で勝負することになるが、それに負けると、ヒット商品がないかぎりは売上げが伸びず、下手をすると倒産、なんてことになるかもしれない。

もちろん、ハードの普及数自体もソフトの売上にかかってくるわけだから、より普及しているハードにソフトを投入しなければ採算がとれないという状況も生まれてくるだろう。

（現在もそうであるが）「ゲームビジネスは非常にシビアになる」というのが吉田氏の意見なのだ。

危険なメディア

多くの予断を許さない要素を含んでいるので、もちろん断定はできないが、このような事態が起こる可能性はかなり高いと言えるだろう。CD－ROMというのはそれだけの危険性を含んだメディアなのかもしれない。

ただ、だからこそ面白いものが出てくる可能性を含んでいるとも言えるだろう。要するに、さまざまな方法が試されようとしている、また試すことのできるメディアであることは間違いないのだ。

たとえばワープのように意欲的に低価格・高品質のソフトを量産しようとしているメーカーもある。アートディンクの飯田氏は「時事的な要素なども盛り込める。ソフトの内容にも変化が現れるかもしれない」と言う。ゲーム以外のエンタテインメントソフトを出していこうとするメーカーもある。

CD－ROMの不安定な要因は、同時に多様な可能性をも内包しているといって過言ではない。

すぐに答えの出ることではないだろう。だからそのときまでは、何が出てくるかワクワクしながら、待ちつづけることにしようではないか。

CD—ROMによってビジネスがソフトメーカー主導型になった

［3DOジャパンはこう考える］

3DOのソフトですが、6月末までに発売されたもので26タイトル（国内タイトルのみ）あります。

そのなかでREAL発売と同時に出た6タイトルと、3月末までに出た5タイトルのうち、94年3月から6月のこの3カ月間で、10万枚プレスしたものもいくつかあります。

どこに好不調の基準を置くかという問題もありますが、好調だと言えると思います。

いまのところソフトの流れは、基本的にはまず各ソフトメーカーが3DOが認定したプレス工場にオーダーして、できあがった商品を巨大な家電流通への窓口となる松下さんに納めます。3DO上でしか起動できないような暗号化処理を米国本社工場でやって、はじめて3DOのソフトの商品マスターができあがるわけですから、3DOが認定した工場以外では製品はつくれないような仕組みになっています。

現在は松下さんのルートを使っているメーカーが多いですが、これからサンヨーさんなどが参入して、もともと持っている玩具流通ルートにも商品が流れるようになるでしょう。そうすると、別のチャンネルが出てくることになります。

また、ハードがさらに普及してきて、自然に玩具流通にも商品が流れるようになると思います。レコード流通を使っていたライセンシーであれば、いままで使ってきた音楽CDの流通をそのまま使ってもらって構わないわけですし、そうすればさまざまな流通ルートが出てくることになる。どの流通システムを使うかは、ソフトメーカー側にお任せしているんです。

CD—ROMの特徴のひとつに、少量でも短期間で生産できる、ということがあります。つまり、いままでのロムカセットにくらべて、リピートを要求してから比較的短いタームで商品ができあがる、というメリットがある。

しかし、それと在庫を持つ必要がなくなったということとは違うんです。在庫を持つか持たないか、そのメリットをどう使うかは、あくまでも販売店側の判断なんです。

ソフトの価格自体も、1枚のソフトをプレスする値段が安いわけですから、下がってしかるべきだと思います。ただ、価格が下げられるぶんだけ、制作費をかけることもできる。価格を下げるか、ソフトの内容を充実させるか、というところの判断はあくまでもソフトメーカー側にお任せする、というのが3DOがとる立場です。

つまり、CD—ROMによって、初めてソフトメーカー主導型のビジネスができるようになった、と言えるでしょうね。ソフトの制作から製造・流通・販売戦略まで、すべてをソフトメーカー自身の判断でできるようになったわけですから。まさに実力を持ったソフトメーカーには好機到来、という状況なのではないでしょうか。

CD—ROMという媒体は、統一された媒体としてこれからも残っていくでしょう。しかしその一方で、もうひとつの3DOの考えとして、ネットワークベースでの情報提供という構想もあります。たとえばインタラクティブTVのようなシステムに乗せて、3DOのようなターミナル（端末）で、必要な情報を随時家庭で引き出すことができる、といったものです。

実際に今年の秋からはアメリカのネブラスカで6千〜1万世帯を対象にした実験が開始される予定です。

日本ではまだ実験ができるほどのインフラも整っていませんが……。ただ、どのようなソフトウェアを提供するのがいいか、どのようなサービスが必要になるのか、あるいはメーカーがどういう条件でソフトウェアを提供するのか、といった部分を詰めていかなければならない。いくらメディカルサービスができるといっても、医者にはやはり直接診てもらいたいですしね。

その実験がこの秋からネブラスカで始まる、というわけです。

次世代マシンの先行機種の現状

3DOを売る人、買う人

3DOの購買層は、どうやら従来のゲーム機のユーザーとは微妙にずれているようだ。発売後、3DOはどう動いているのか。販売店とユーザーから生の声を拾い出してみた。

販路も違う。ユーザー層も違う。だから、3DOの発売後の動きはなかなか見えてこない。ソフトのラインナップが揃ってくる年末に向けて、3DOはどこまで伸びるずはソフトのラインナップを強化のか。対抗馬の登場までに、地盤固めをすることができるのか。

そこで、まずは現状を把握すべく、単刀直入に販売店や購入ユーザーの肉声を集めてみることにした。現在購入を検討している人にとっても、これは貴重な情報となり得るはずだ。

価格、売れ行きとも安定した状況に

まずはシンプルに、売れ行きを中心とした、ショップにおける発売後の動きに注目してみよう。

「発売当初よりはやや勢いが落ちましたが、現在も好調に売れつづけています。立ち上がりとしては上々といっていいんじゃないですかね」（新宿／ヨドバシカメラ GAME総合館）

「売れ行きのほうも、さすがに発売直後よりは落ちましたが、いまもけっして悪くはありません。ゲーム好きな20代くらいの一般の方を中心に、安定した売れ行きを見せていますね」（新宿／さくらや本店）

新宿の大型ディスカウント店2店からは、驚くほど似通った答えが返ってきた。3DOは、想像以上に健闘しているようだ。ただ、新宿という場所柄からか、2店舗ともに、若いサラリーマンなど一般の客層が目立ったようである。最も強力な購買層となり得るコアなゲームファンたちは、あまり目立っていない。それでもなかには、『ファラオの封印』や『パワーズキングダム』など、RPGやSLGの発売とともに、徐々にマニア層でも購入する人が増えてきたようです」（新宿／さくらや本店）

といった声もあり、ソフトのラインナップ次第で今後どう転ぶかは、まだまだ見えてこない。

マニア層ということであれば、コンピュータ街・秋葉原におけるユーザーの動向も無視するわけにはいかないだろう。つぎに紹介するのは、東京近郊のゲームマニアの間では知らぬ者がない、とまで言われるゲーム専門店のコメント。

「最初の1カ月は結構出たのですが、いまは落ちついた感がありますね。おそらく、ニューハードへの興味で購入する新しもの好きな層が一巡し終わったのでしょう」（秋葉原／メッセサンオー）

やはりゲームマニアの集まる店ともなると、状況は幾分厳しくなるようだ。ただ、もちろんその背景には、ソニー、セガ以下、強力なニューハードの発売が間近に控えているという事情もある。ショップ側でも、当然そのことは考慮に入れたうえで3DOの売れ行きを見守っている。次

ジャケットの表面を見せる形で展示された、3DOソフトの数々。展示方法としては優遇されているといえるが、ラインアップが少ないことも意味している。

店頭デモも積極的におこなわれている。雑誌、広告等への露出が十分とは言えないだけに、店頭テスト・プレイが可能かどうかは、重要なポイントになってくる。

取材・文／石埜三千穂

は、都内のとあるファミコンショップのコメント。

「5月ごろから本体のみ扱い始めましたが、トータルではまだ十数台くらいです(6月下旬現在)。扱いとしてはまだまだ小さいので、ソフトはいちいち注文してもらっている状況ですね。立ち上がりは他のゲーム機に比べるとやや弱い印象があります。ただ、各種ニューハードの発売が控えているので、当然買い控えの傾向はあるでしょう。実際、そのほかのゲーム機の動きも弱いです」

また、こんなコメントもある。

「発売当初のような勢いはなくなったものの、他のハードと比べればまだまだ売れ行きは好調と言えます」(秋葉原/ラオックス ザ・コンピュータゲーム館)

売れ行きという点に関して最も多いのが、消極的肯定とも言うべきコメント。ライバル機が未発売なため、一見安定した状況に見えるのだが、今後なんらかの動きがなければ、後続ハードの発売時にはすっかり競争力を失っていた、などということにもなりかねない。

店員がどこまで情報を持っているかも問題になってくる。ファミコンのように、自ら雑誌などで情報収集して準備するようなことは、現状では少ないようだ。

さて、ここで3DOの課題が浮き彫りになってくるわけだが、圧倒的に多く聞かれた意見は、やはりソフトラインナップの充実を図ってほしい、というものだ。代表的なコメントを紹介しておこう。

「いまはまだ様子見の段階。ソフトをプレイしたいがためにハードを購入するという図式にならないと。良いソフトとある程度の台数が揃ったら、それから本腰を入れていくつもり」(都内ファミコンショップ)

「ソフトの定価がもっと下がれば、さらに需要が増すのでは？ あとは囲碁や麻雀など定番ソフトの充実、ネームバリューのあるソフトがどこまでハード性能を生かせるか」(新宿/さくらや本店)

「三洋の参入による市場の活性化や、雑誌の宣伝効果に期待。『三国志』など、家庭用有名メーカーのソフトが発売されれば全体の売上げ増に結びつくのでは?」(新宿/ヨドバシカメラGAME総合館)

ソフトの現状と将来 そして価格の問題

3DOは、年末に向けて大幅なソフトラインナップの充実を目指している。とくに目立つのが、RPGなど、家庭用に不可欠なタイプのゲームが充実しそうだ、という点だろう。しかし現状で、どんな客層が、どんなソフトを求めているかもここで確認しておくべきだろう。

まず購買層だが、これは先に少々触れたとおり、20代前半から中盤といったところがボリューム層となっているようだ。そして店頭デモに興味を示すのは、もう少し若い層、つまり高校生から20歳前後の層が多いという。この見解は、営業形態の種別を問わず、取材先のほとんどのショップに共通したものだった。ただ、パナソニックのチェーン店のような小さな店舗では、こんなコメントも聞くことができた。

「近所のお得意さまが買いに来てくださいますね。高校生が両親に買ってもらっている例もありました。数量的には、発売当初に何台か出たきりなんですが」

1店舗単位での販売数は微々たるものでも、こうした例が全国で見られるのなら、3DOは、メディア上での取り上げられ方の地味さに反して、確実に普及していくことだろう。流通自体が違うのだから、そういうこともけっしてあり得ないことではないのだ。

次に人気ソフトの傾向だが、これは取材先によって挙げるタイトルがまちまちで、とても絞りきれるものではなかった。しかし全体として見るならば、比較的高年齢層にアピールするタイトルに人気が集中する傾向はある。例としては、本格3Dゴルフの『ペブルビーチの波濤』、購買層のレトロ感覚に訴える『ウルトラマンパワード』や『チキチキマシン』あたりの動きがいいようだ。

また、メッセサンオーでは、人気ソフトのひとつとして『トータルエクリプス』を挙げ、その理由として宣伝戦略の成功を評価していた。マニアックなユーザーの声としては、DOS/Vマシンの最先端ゲームの移植が増えつつあることを評価し、その今後にも期待を寄せている、というものがある。が、いかんせん、日本ではまだDOS/Vマシンのゲームの評価が十分に確立していない。3DOの武器とするにはまだまだ弱いようだ。

いずれにせよ、ショップからも、ユーザーからも、ハードに対する失望の声は上がっていない。希望と言えばソフト面に集中しており、一般には苦戦を伝えられる3DOも、そこさえクリアすれば伸びていく可能性は十分にある、ということだ。第一にソフトの質、そして数、さらにジャンルの幅が出てくれれば、状況は変わり得るのだ。

最後に、実勢価格についてもチェックしておくことにしよう。結論から言えば、ある程度高いレベルで落ちついている。具体的には4万円台の中盤だ。ショップによる格差もほとんどなく、町のパナソニックチェーン店から大型ディスカウント店まで、さほど格差はついていない。ソフトについても事情は同じで、おおよそ6000~7000円台の線で安定しているようだ。むろんこれは、メーカー側で値崩れを抑えているのだろうが、先行きの不安定な現状において、そのやり方はおそらく間違っていない。後続の新ハードが出そろったときに始めて、相場にドラスティックな変動が起きるのだろう。

家電品として販売できるのは確かに強みである。今後、パナソニック・チェーンの小規模販売店がどの程度力を入れていくかが重要になってくるだろう。

ユーザーはこうみる

今回、5人の3DO購入者に話を聞くことができたが、タイプとしては完全に2種類に大別することができた。まず、初めてゲーム機を買うか、もしくはいままでファミコンくらいしか持っておらず、新しいハードということで飛びついたタイプ。こちらのタイプは、純粋に画像の凄さに感動している。

もう一方は、確信犯的なマニアタイプ。発売の時点でソフトや方向性が明快だったのは3DOだけだという点、アメリカ生まれだけに、DOS/V機からの移植が進むであろうという予測、また、マルチプレイヤーとしての機能などを冷静に判断している。

両タイプに共通して言えるのは、「ゲーム機」を標榜するプレイステーションに対し、「インタラクティブ・マルチプレイヤー」としての3DOを評価している点、他のハードの発売日さえ決まっていない現状において、購入したことに対する後悔はまったくしていないという点。

不満については、まず第一にソフトのラインナップの充実。そして、周辺機器やゲーム以外のソフトの充実をも含む、マルチメディアプレイヤーとしての機能充実。

どちらにしても、3DOの購入者の多くは、素直に「マルチメディア」という部分に対して期待を持っているようである。面白ければゲームでなくても構わない、という考え方もあるわけで、その意味ではゲームユーザーも、少しは彼らの素直な考えを見習ったほうがいいのかも知れない。

3DO SUPER EXPRESS

3DO

続々と登場する最新ソフト全15本

この夏に発売される新作はこれだ

スーパー・ウイングコマンダー

EAビクター
発売中／¥8,800

SFファンにはたまらない、宇宙気分満載の3Dフライトシミュレーションゲーム『ウィングコマンダー』が大幅にパワーアップ。

各種のミッションを相棒のパイロットたちとともにクリアしていくのだが、たとえ任務を達成できなくてもストーリーが進行するのが特徴。リアリズムに溢れた展開も人気の秘密だ。今作は他機種版体験者にももう一度プレイをおすすめできる題名どおりの『スーパー』な仕上がりで、とくに出撃シーンに代表されるビジュアル演出の美しさは感動もの。ストーリー性重視のタイプなので、数々の演出がリアルな気分を盛り上げること間違いなしだ。

ザ・ホード

バイス
7月23日発売予定／¥8,800

有名俳優の実写動画をふんだんに使用したアメリカ製リアルタイムシミュレーションゲームの日本語版。

主人公のチャンシーを操り人間や牛、家までも食べつくしてしまう怪物「ホード族」から、王にもらった土地と村を守り発展させるのが目的だ。ゲームはおもに村づくりを進めるシミュレーション部分と、村を襲ってくる各種のホードたちと戦うアクション部分に分かれており、その繰り返しによって時間が経過、また新たな土地が与えられるという展開。育成ゲームとアクションゲームが融合した形。チャンシーが、シナリオが進むうちに勇者らしくなっていくのも面白い演出だ。

パラランチョ

ティーアンドイーソフト
7月23日発売予定／¥8,800

海外のパソコンで大ヒットしたとてもユニークなパズルゲームが3DOに移植された。

ひとことでいってしまうと「カラクリ作成パズルゲーム」。各面に設定されたクリア条件（離れたところにあるロケットに火をつけて発射させるなど）を満たすために扇風機やコンベア、歯車などの「カラクリ」をうまくつなぎ合わせていくという内容だ。ゲームモードは3種類。「カラクリ」の使い方を教えてくれる「トレーニングモード」、ひとり黙々と解いていく「パズルモード」、そして自分でパズルをつくる「コンストラクションモード」がある。

パペットテイル

マイクロキャビン
7月23日発売予定／¥7,800

ある日「パペットの地」にやってきた主人公のペッターがキツネのマジョリーにもらってまいたライラの花の種。その花が咲くまでに自分にとって「本当に価値のあるもの」を見つけ出すまでを描いたもの。といっても決まったストーリーがあるわけではない。「パペットの地」のなかの場所や時間、プレイヤーがストーリーの分岐点で選ぶ選択肢によってマルチな展開をするようになっているのだ。登場するのはモグラやクマなどのかわいらしい動物たち。キャラクターが喋ってくれるのも楽しい。いちおう子供用教育ソフトとうたわれてはいるが、大人にこそ体験してほしい。

囲碁タイムトライアル・詰碁I

エマテック
8月6日発売予定／¥9,800

初心者から上級者までじっくりと楽しめる囲碁ソフト。

残念ながら対戦モードはついていないので対局はできないが、密かに実力をたくわえるにはぴったりの詰碁問題集である。モードも何種か揃っており、「トライアルモード」、正解の手順を最後まで答える「学習モード」、手順を詳しく解説してくれる「復習モード」でそれぞれ腕を磨けるようになっている。また問題集のデータも初心者・入門者用に各100問、2～3段者用に400問を用意。日本棋院の推薦を受け、プロ棋士が監修した問題ばかり。質は保証ずみだ。

MASTERS 遥かなるオーガスタ3

ティーアンドイーソフト
発売中／¥9,800

パソコンをはじめとして数々の機種に移植されている3Dゴルフゲームの最高峰『遥かなるオーガスタ』のシリーズ最新作。

マスターズが行なわれるゴルファー憧れの「オーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブ」を完璧に再現したゲーム内容はもう有名。当然コースの攻略法も実際のマスターズを参考にするのが基本だ。システム的にはすでに発売中の『ペブルビーチの波濤』に同じだが、空振り防止の「イージーショット」機能や操作方法を説明してくれる「インタラクティブ・ヘルプ」機能などが追加されて、より遊びやすくなっている。

マイクロコズム

ティーアンドイーソフト
発売中／¥8,800

メガCDでもおなじみの「サイバーSFシューティングゲーム」がついに3DOで登場。

ゲームの舞台は人間の体のなか。ある巨大企業の社長の体内に埋め込まれた、人間の脳をコントロールできるというマイクロユニットを破壊するのが目的だ。しかも3D画面で展開するため、気分はもう『ミクロの決死圏』そのままだ。全3ステージ（血管のなか・心臓・大脳）で自機はそれぞれのステージごとに乗り換える。アイテムを取ってパワーアップしていく一般的なタイプだが、ハードの特徴をいかした映画を見る以上のリアリティと演出はさすがだ。

アローン・イン・ザ・ダーク

ポニーキャニオン
10月発売予定／¥8,800

海外のパソコンで大人気のホラー・アドベンチャーゲーム。

舞台となるのはアメリカの片田舎にある古い館。そこで起こった謎の殺人事件。プレイヤーは死体となった人物の姪もしくは探偵の男性を選び、この呪われた館の謎を解き無事にそこから脱出するのが目的だ。館のなかでは敵モンスターが出てくるのはもちろん、トラップをくぐり抜けアイテムや情報を集めての謎解きも脱出には不可欠だ。ちなみにモンスターとの戦闘は武器を使ってのアクションゲームになっている。「クトゥルウ神話」を題材にしているだけあって、そのホラー度は非常に高い。

セクレーフーミンのおもちゃ箱

グラムス
8月20日発売予定／¥6,800

マッキントッシュ版ではすでに7本発表されている人気シリーズ『セクレ』が3DOに登場。

もともとは100点あまりの写真から自分の好きなものを選んで写真集をつくってしまおうという内容のアダルト系ソフトだ。Mac版には飯島直子・藤崎仁美・千葉麗子などのナイスバディなアイドルが揃い踏みだったが、今回はMac版vol.3にも登場した「フーミン」こと細川ふみえがモデルである。本家との大きな違いは、つくるメディアが写真集ではなくCDジャケットだということ。ちょっと規模は小さくなったが、そのぶん動画がふんだんに導入されている。

宇宙生物フロポン君

ワープ／三栄書房
8月6日発売予定／¥4,800

名が体を表わした、かわいいというか妙というか変なキャラクターがいっぱいのオリジナル落ちモノゲームが3DO初登場だ。

3個つながったタマゴを回転させて落とし同じものを4つ揃えて消していくというルールは毎度おなじみのパターン。ただその4つを正方形に並べると大きなキャラクターに変身していろいろな現象が起きるのがユニークな点。キャラクターも「フロポン君」「メダパン君」など名前も姿も不思議な宇宙生物で、画面を見ているだけでも楽しくなってくる。価格も安価に抑えてあるので、女性や子供にも手軽に3DOを楽しんでもらえそうだ。

マリンツアー

オフィス・クリエイト
8月6日発売予定／¥9,800

ダイビングに関するあらゆるデータを盛り込んだダイバー必携のソフトが登場。

世界中のダイビングスポットがわかる「世界地図」やその周辺の情報、100カ所以上のスポットの「海底地形図」、各ポイントに生息する魚介類を紹介した「魚図鑑」や「海中映像ビデオ」「フォトギャラリー」など情報満載だ。使い方もその人しだいで、海外にダイビングに出かけるときの計画の参考にしたり、ソフトで疑似体験をしたり、ダイバー仲間の楽しいひとときを盛り上げる鑑賞用ソフトとしても楽しめてしまうのだ。ベテランだけでなくビギナーにも。

ジュラシック・パーク・インタラクティブ

UIS
秋発売予定／¥8,800(予価)

あのスピルバーグの大ヒット話題作『ジュラシック・パーク』がゲームになって登場。

映画顔負けの大迫力画面がゲームとして楽しめるのだ。映画同様に恐竜たちが闊歩する孤島に取り残された人びとを救出するのが目的だ。そのために用意されたゲームは3種類。追いかけてくるティラノサウルスからジープで逃げたり、毒を吐くディロフォサウルスをスタンガンで攻撃したりのアクションや、3Dのダンジョンをラプトルに捕まらないように脱出するリアルタイムのアドベンチャーなどどれも映画以上に恐怖感バッチリだ。

ショックウェーブ

EAビクター
9月発売予定／¥9,800

地球を侵略したエイリアンを倒すために、世界各国を舞台に繰り広げられる3Dシューティングゲーム。

注目すべきなのはその3D映像の迫力だ。まるで映画を見ているような画面は、それもそのはず実際の映画と同じくセットを組んで撮影しそれを実写取り込みして再現。スケールの大きいことで有名な本場ハリウッド映画並の体験ができてしまうのだ。プレイヤーの乗り込むF-117戦闘機のコクピットのグラフィックもリアルな気分を盛り上げる。また敵のエイリアンもいかにもSFチックでサイバーなグラフィックで描かれて、SFファンにはたまらない内容になっている。

●現在発売中の3DOソフト一覧

[タイトル]	[メーカー]	[ジャンル]	[価格]
ウルトラマンパワード	バンダイ	アクション	¥8800
京都鞍馬山荘殺人事件	パック・イン・ビデオ	アドベンチャー	¥12800
クラッシュ・アン・バーン	バイス	レース	¥8800
黒き死の仮面	ハミングバードソフト	RPG	¥8800
娯楽の殿堂	HAMLET(博報堂)	SLG	¥8800
ステラ7 ドラクソンの逆襲	T&Eソフト	シューティング	¥8800
武	ファンプロジェクト	コミック	¥9800
チキチキマシン猛レース	フューチャーパイレーツ	アニメ	¥8800
鉄人	シナジー幾何学	アクション	¥8900
時を超えた手紙	シンキングラビット	アドベンチャー	¥8800
トータルエクリプス	バイス	シューティング	¥8800
ドクターハウザー	リバーヒルソフト	アドベンチャー	¥8800
ドラゴンズレア	T&Eソフト	アクション	¥8800
バーチャルホラー 呪われた館	EAビクター	アクション	¥8800
ペブルビーチの波涛	T&Eソフト	スポーツ	¥9800
ファイアボール	日本データワークス	ピンボール	¥7800
ライフステージ	マイクロキャビン	SLG	¥8800
NFLマッデン・フットボール	EAビクター	スポーツ	¥9800
ノンタンといっしょ〜のはらであそぼ〜	ビクターエンタテインメント	教育・知育	¥6800
パワーズキングダム	マイクロキャビン	SLG	¥8800
ナイト・トラップ	ヴァージンゲーム	アドベンチャー	¥9800
バーニング・ソルジャー	パック・イン・ビデオ	シューティング	¥8800
ファラオの封印	アスク講談社	RPG	¥8800
麻雀悟空 天竺	アスキー	対戦麻雀	¥7800

レミングス

EAビクター
8月6日発売予定／¥6,800

家庭用ゲーム機でももうおなじみのアクションパズルゲームが移植された。

画面の上から下りてくるレミングスに指示を出して誘導し、規定数のレミングスをゴールさせるのがゲームの目的だ。途中に障害物があったり道が途切れていたりするので、プレイヤーはじっくりと考えて「穴を掘る」「橋をかける」など8種類のなかからもっとも適切な指示を与えてやらなければならないのだ。各面に制限時間があるので頭をフル回転させなければ先には進めないぞ。難易度は4段階で各難易度ごとに30面ずつ全120面を用意。1面クリアごとにパスワードが表示されるので、何度も挑戦。

ロードラッシュ

EAビクター
8月発売予定／¥8,800

殴る蹴るは当たり前、ときにはひき殺してもしまうという超過激なバイクレースゲームの移植版。

もともとはジェネシスのゲームだがメガドライブにも移植されており、ストレス解消ゲーム(?)として人気を博しているのは有名。このゲームいちばんの特徴は、レースが公道で行なわれること。しかも勝つためなら相手を妨害してもOKでルール無用だというところだ。今回の移植は3DOらしく当然グラフィックも強化されており、景色や道路そのものも非常にリアルまた3DO版の特徴としてレースの合間に挟み込まれた実写映像がますます気分を盛り上げてくれる。

3DO

3DOの《未来》

REALは現実を超えることができるか?

文／スタパ斎藤　写真／3DOソフト『マイクロコズム』(T&Eソフト)より

名前どおりに

3DO・REAL。ゲームマシンというより、マルチメディアプレイヤーという触れ込みで発売され、人気も上々、売れ行きも好調だ。うわさでは、米国AT&T版の3DOには通信用のモデムがつくとか、Voice Spanが搭載されるとか、何かいままでのゲームマシンとは違った展開を見せてくれそうな気もする。

いままでのゲームマシンを振り返ると、たとえばNECのPCエンジンなどは、なかなか凄い構想を引っ下げて登場したことが思い出される。PCエンジンの構想はコア構想といって、PCエンジンを中核としたシステマチックなマシンの拡張にあった。PCエンジンにキーボードがつき、モデムがつき、タブレットがついてと、コンピュータメーカーのNECらしいものだった。PCエンジン用のいくつかの拡張ハードウエアは発売されたが、その構想どおりには進まなかったようにみえた。グラフィック用のタブレットとプリンタ、サウンドモジュールとしてのスピーカーとマイク、CD-ROMユニット。どれもゲーム機の次世代を思わせる感触ではあったが、はっきり言えば失敗に終わったようにみえた。

背景には、スーパーファミコンやメガドライブなど、実力僅差の他社製ゲームマシンの販売競争があったり、ソフトメーカーのしがらみと言っていいのだろうか、ともかく政治的背景もあって、構想どおりの展開は難しかったのだろう。

このほか、セガのメガドライブにもそれに似た構想のようなものがあったが、それも現状のとおり。多くのゲームマシンは、ある程度の拡張構想をもって発売されるが、それら構想は、単なる周辺機器の発売に結びついた程度で落ちついてしまっているのが現状だ。

そして3DO。果たしてその名のように"リアル"なマルチメディアプレイヤーとなり得るのか。それとも、後続のソニー・プレイステーション、セガのサターンと食い合い、いままでのような、「似たようないくつかのゲームマシンがある」状況をまた繰り返すのか。ともあれ、われわれユーザー側は、目の前にある3DOがよりおもしろい装置になってくれることを願うばかりである。

通信できるか!?

PCエンジンのコア構想のときにもユーザーの期待を集めたのが、通信に関する部分だった。メガドライブのゲーム図書館についてもユーザーは過度に期待した。結局両方とも一般的に使われるまでに至らなかったのが残念である。

通信。電話回線を通じてゲームを配付したり、あるいは遠方の相手と相互にマシンを接続して対戦ゲームをしたり。スタンドアロンで使用されていたゲームマシンが相互に接続されることで、さまざまな面白味がみえてくることは確かだったがいままで実現できていなかった。

3DOはどうか? 先にも書いた米国AT&T版の3DOの話は本当で、これが発売されれば3DOはリアルな通信端末となり得るだろう。まずは3DOがネットワークの端末となれば、いままでとは違った、単なるゲーム機、デジタルな機械としてさびれることはなさそうだ。

こんなこと希望!

3DOがネットワークの端末となった場合、どんな楽しみがあるだろう。ネットワーク化されれば、3DO同士でデータをやりとりしたり、あるいは3DOとホストコンピュータを接続して、データをやりとりしたりできる。つまり、全国の3DOが一体化するような状況にもなるわけで、そうなると、ゲームのスタイルも3DOの使われ方も、いままでのそれとはガラリと変わる。

簡単なところから、マルチプレイヤーゲーム。ゲームセンターにある対戦型のレースゲームのようなものも可能になるだろう。パソコン通信で行なわれているようなマルチプレイヤーゲームのほとんどが3DOで楽しめるようにもなる。これまではゲームセンターに行くか友達を呼ぶかしないと楽しめなかった対戦ゲームが、居ながらにしてプレイできるようになる。これだけでもネットワークの意味は大きい。

・それから、マルチメディアプレイヤーらしく、各種データの閲覧など。3DOでつくったデータ、あるいはゲームのセーブデータでもいい。それを人に見せるためにホストコンピュータに転送したり、逆に、人がつくったデータをホストコンピュータからもらって見たり使ったり。パソコン通信で行なわれているのと同じことが3DOでもできるようになる。このほか、電子メールサービスや、オンラインショッピングなども簡単にできるようになるだろう。

さて、実際にはこのネットワークは電話回線を使って実現されるだろう。なぜって、電話ならほとんどだれでも持っている。すでにあるネットワークだからだ。3DOのために改めてISDNに加入したりする人はまずいない。従来からあるネットワークを使うわけである。

近い将来発売されるであろうモデム内蔵型の3DOを使うなり、外づけのモデムユニットを使うなりして3DOをネットワーク化する。リアルなところでは、3DO専用のホストコンピュータが用意され、そこに各家庭の3DOをつなぐことになるだろう。パソコン通信をしている人ならわかりやすいかもしれない。要するに、ひとつの強力なコンピュータへの窓口として3DOが使われるようになるわけだ。この窓口はすなわち、3DOを通して外界と接する窓口となる。

もっと希望!

さらに希望したいのは、セガもやろうとしたオンライン・ソフトウエアサービスだ。

いきなりそれるが、よくある話。ビデオソフトのダビング。ビデオを借りてきて、あるいは衛星放送を受信して、映画やドラマを録画する。ビデオライブラリをつくる。みんなもつくる。10タイトル、30タイトル、50タイトル。どんどん集める。だがそれで終わり。100本のビデオライブラリをつくったところで、放送局には数万のライブラリがあることに気づく。その差に圧倒されるか、それとも数万本のテープが部屋を占領する光景が想像できなくてか、とにかくライブラリづくりの加速度がすっかりなくなって、自慢の100本のライブラリは自慢できない100本のテープの山になり下がる。数分後、「持ってるやつからテープ借りればいい」ということになり、いちばん持ってるやつってのがレンタルビデオ屋か秋葉原の石丸電気だということに気づく。そんな状況。

ファミコンソフトでも話は同じで、せっかく重さ体積ゼロで、しかも光の速さで転送できるソフトウエアなのだ。わざわざCDや半導体に入れて、トラックや鉄道に依存した流通に頼らずとも、電子的に流通させればいい。たとえば、前述の電話回線のネットワークと、衛星放送を併用したソフトウエアサービスなどがあれば、人気ソフト発売日に店頭に並ぶことなく、あるいは、時間を問わずソフトを手に入れられる。

そのソフトがゲームではなく、図鑑や本だとすれば、まさに3DOはマルチメディアプレイヤーの名をモノにすることができるのではなかろうか。ユーザーの夢も松下電器の夢も大きくふくらむところだ。

現実にはどの程度!?

話が少々飛躍してしまった。3DOはコンピュータだから、可能性はいくらでもある。しかし、あえて言えば、3DOは特定目的コンピュータであり、なるべくなら売られた状態の姿からあまり機能拡張させるべきではないのだ。メモリを増設したり、外部記憶装置をくっつけたりしていくうちに、「じゃあ、最初からそういう装置を含んだ形で製品を出してもらいたい」ということになって、3DO自体が繁雑で面倒な機械ということになってしまう。

予想するに、ある程度3DOが出回ったところで、簡単な拡張キットのようなものが売られ、それを使えば通信もできるというところに落ち着くのではなかろうか。通信用CDを買って、ネットワークにアクセスすると、リアルタイム多人数プレイのゲームが始まる程度の。

ややネガティブな予想になるが、これから多く出回るであろうビデオCDをはじめとする、各CD規格に対応したプレイヤー兼、少々の通信ゲームが楽しめるハイスペックゲームマシンというのはリアルに予想できる3DO像だ。

逆に、欲だけを言えば、3DOとか3DOなど、続々とスペックアップした後続機を発売し、加速的にハードウエア性能を向上させ、その辺のパソコンなど足蹴にしてしまうほど増長して無限にパワフルになっていってほしいというのもある。そしてついでに世界の電話回線の端々に3DOがつながる日がきてほしいというのもある。もちろん、そういった環境になるのであればべつに3DOでなくてもかまわないのだが。だが現実に目を向けると、松下電器がそこまで突っ走るかどうかとか、もっと別の形のCD-ROMプレイヤーが出てくるだろうとか、任天堂がどうするのかとか、セガがどうだとか、そういったリアルな要素から、おそらくこの欲求的希望は打ち消されてしまうだろうと思えるのだ。

今までのゲームマシンの流れから3DOを見てみると、確かにハードウエアスペックはいいし、マルチメディアプレイヤーとして実用的ではある。しかし、ゲームをメインにして始まるハードウエアだけに、そのハードウェアスペックだけを見て明るく楽しい未来像は想像しづらい。実際、圧倒的なシェアを持っているファミコンやスーパーファミコンでさえまだ実現できていない領域に、3DOが簡単に乗り出してしまうことは考えづらいと言えるのだ。

ともあれ、想像は想像でしかない。もしかしたら、3DOが見たこともないような大変革を起こすのかもしれない。それをじっくり見守りつつ、とりあえずはいま手に入るゲームなりCDソフトなりを、いまある環境で受け止めるしかないのだ。

その他の次世代マシンを比較してみる

SEGA

SUPER 32X

発売時期／秋頃発売予定
価格／1万4800円（予価）
CPU／SH2
画像圧縮／——
CD-ROM／なし（カートリッジ）
対応フォーマット／——

セガサターンの陰でいまひとつ目立たないが……

ゲームカートリッジの感覚で装着することにより、メガドライブをそのまま32ビットマシーンにしてしまう便利なアイテムが、この『スーパー32X』である。この小さなマシンには、兄貴分のセガサターンと同様の日立製RISCチップ『SH2』が搭載されているのだ。もちろん、SH2をふたつ搭載し、計9つものマイクロプロセッサを搭載したサターンと本機とを同列に論じるのは公平ではないが、それにしても各社から発表された次世代マシンが語られるとき、このスーパー32Xはサターンの陰に隠れていまひとつ目立たない存在となってしまっている。最先端の技術を盛り込み、なにかと話題も多いセガサターンに対して、スーパー32Xはソフトのラインナップも少なめ、技術面でも特別に目をひくようなことはない……これでは、同一メーカーから2機種がリリースされていることでもあるし、どうしても主力のセガサターンへ目がいってしまう。セガでは8ビットから64ビットクラスまでのすべてにマシンをエントリーすることとなるが、その戦略にやや疑問も残る。

しかし、実際に次世代マシンの購入を検討しているユーザーの立場に立ってこのスーパー32Xを観察してみると、このマシン、そんなに悪くはなさそうである。

スーパー32X最大の特徴は、単体で動作するものでなく、メガドライブにくっつけることでパワーアップを図る装置だということ。セガ・エンタープライゼスでは、これをメガドライブのアップグレードブースターと位置づけている。パーソナルコンピュータの世界では、性能の見劣りした機種をアップグレードによって現行機種レベルまで引き上げる、といったことがよく行なわれるが、コンシューマーマシンで、このようなアップグレードが行なわれるのは非常に珍しいことではなかろうか。

コストパフォーマンスは非常に高い

通常よりも割安の価格で行なえるのがアップグレードの魅力。当然ながらスーパー32Xもこの例にもれてはいない。

価格が安いこと。これは非常に重要なファクターだ。実際、ゲームで遊ぶ消費者のかなりの部分は子供たちであり、自由にできる金額も知れている。3万～5万程度はする次世代マシンはいかにも高い。価格が高くて困るのはもちろん子供たちばかりでない、いずれのマシンを買うにしても、消費者はある程度のリスクを覚悟しなくてはならないからだ。高価な（あくまでコンシューマレベルで、だが）投資をして得たマシンが、今後マーケットの主流となってくれるのか、傍流で終わるのか？スーパーファミコンが発売されたときには多少値段が高くても問題はなかった。失敗のリスクが低かったからだ。いまははっきりしたことはだれにも言えない。予定価格が1万4800円と安価な本機ではそのリスクは最小限だ。『バーチャレーシング』で遊びたい、それだけの動機で購入を決めてもけっして悪くない値段なのである。

それにスーパー32Xは性能面でも、けっして他社のライバルマシンに引けをとるものではない。テクスチャーマッピングのような「重たい」処理を使用したゲームも可能となるし、発色も3万2000色までアップする。目立ちはしないもののコスト対効果比の優れたマシンなのだ。

もっとも、スーパー32Xはメガドライブのアダプターなので単体では動作しない。したがって、すでにメガドライブを所有していることがこの話の前提にはなるが……すでに前述の条件を満たしていて、セガを愛するフリークには、本機はまたとない福音となることだろう。

『セガサターン』は日立製のRISCチップ『SH2』をふたつ搭載し、実質的に64ビット機に相当するほどの性能を発揮するセガの次期主力マシーンだ。

写真を見ればわかるとおり、スーパー32X自体は非常に小ぶりだが、本体からはかなり出っ張っている。もちろん、この状態でメガドライブのカートリッジを差して使用することも可能だ。外見はセガがアメリカで発表した電話回線を利用するゲームシステム「エッジ16」を小ぶりにした感じか。

メガCDと一緒に使用すると、まるで建て増し旅館のような状態になってしまう。まあ、これはこれでカッコイイ気もするが……

構成／山猫有限会社

Super32Xでリリースされるタイトルはこれだ

V.R. Delax（仮題）

ポリゴンでレースカーを表現、いままでの平面的なドライビングゲームを越えるリアルさをわれわれに体験させてくれたアーケードの傑作『V.R.（バーチャレーシング）』。メガドライブでは特殊なチップを採用することでようやく移植を実現した本作だったが、スーパー32Xでは、RISCチップを搭載するスーパー32Xでは、コースや車などがグレードアップ、アーケードをこえる完成度を目指していくようだ。

アーケードの人気タイトル『V.R.』のスーパー32X版がこれだ。メガドライブ版より格段に強化された

バレットファイターズ（仮題）

スーパー32Xには、移植タイトルだけでなくオリジナルの3Dゲームが多数用意されている。この『バレットファイターズ（仮題）』もそのひとつ。本作ではパーソナルコンピュータのフライトシミュレータではすでに常識となった、自機のビュー切り替え、リプレイ機能などの充実が図られるようだ。ミッションの出撃から帰還までをムービで見れるのだろうか。期待したい。

スーパー32Xのオリジナルの3Dシューティングゲーム。SH2の能力をいかしたポリゴンゲームが多くリリースされそうだ

メタルヘッド（仮題）

テクスチャーマッピングやボクセルなど高度なCG技術を利用したゲーム。ボクセルとは空間を構成する小さな立方体のことで、物体をボクセルの集まりとしてとらえる手法。平面上のピクセル（いわゆるドット）に対しての用語である。画面をみるだけでも、家庭でこのクオリティが実現するのかと疑いたくなるほど。戦略性も要求されるロボット・アクションゲームだ。

こちらもオリジナルのロボットアクション『メタルヘッド』。テクスチャーマッピングなどの高度な手法が取り入れられている

＊写真はすべて開発中のものです

その他の次世代マシンを比較してみる

PIONEER LaserActive

価格：8万9800円（税別）
PAC-S1（MEGA-LDパック）、
PAC-N1（LD-ROM2パック）
いずれかとの組み合わせ価格：12万8800円

画像のクォリティはピカイチ 価格がもっと安ければ

パイオニアの『レーザーアクティブ』（以下LAと略）は少々ユニークな特徴をもったマシンだ。このLAでゲームを楽しむためには、オプションのコントロールパックをLAの前面部分に装着しなくてはいけない。『MEGA－LD』パックを装着すれば、レーザーアクティブメガLDのソフトのほかに、、メガCD、メガドライブなどのソフトウェアを利用することができ、『LD－ROM2』パックならば、レーザーアクティブLD－ROM2、CD－ROM2、PCエンジンが再生可能となるのだ。

ようするに本体部分は拡張スロットつきのレーザーディスクプレイヤーで、コントロールパックを加えることで、はじめてLAとしての本領を発揮できるわけである。まさかレーザーディスクだけを見るのが目的で本機を選択する人はいないだろうから、大部分のユーザーは本体購入時にどちらかのパックを選択することとなるわけである。

メガドライブ、PCエンジンの膨大なソフトウェア資産が利用できるメリットはもちろんだが、注目したいのはLA専用のソフト。これは30センチのLDで供給される。ディスクは通常のCD－ROMの540メガバイトのデジタルデータに加え、60分の動画と音声が入る。しかも、この部分はアナログのデータ。レーザーディスクそのものだから、画像のクオリティは次世代マシンのなかにあって突出している。まったくCD－ROMタイトルなど寄せつけないパワーなのである。ほかにもシンクロさせた2種類の映像を切り替えるなどLAならではのウルトラC機能もある。

だが、これだけの特徴をもったLAにも弱点はある。ずばり、ゲーム機としてはとびぬけて高い価格設定だ。前述したようにゲームを楽しむためには12万円もの出費が必要。これは社会人でもかなり勇気がいる金額だろう。おまけにオリジナルフォーマットのMAGA－LDとLD－ROM2の両方を楽しみたければ、パックはふたつ必要だ。これはいただけない（なぜ、パイオニアはLAの規格をこのようなものにしたのだろう?）。とはいえ、ゲームだけでなくレーザーディスクも手に入ることを考えれば、納得できる金額ではある。所有することの満足度が高い1台である。

●3D MUSEUM
音楽・映像・CGなどの分野で世界的に活躍するクリエイター集団『MCN』の3D作品集。視差、ステレオグラフなどを利用して3Dを満喫できる。

●MELON GRAINS
メロンとはイルカの中脳を指す。イルカの持つヒーリングパワーについて、世界の著名な学者のインタビューや研究を収録。第4回国際イルカ・クジラ会議推薦の1作。

●VIATUAL CAMERAMAN2
新たな写真集を出すために南国の島へ旅立ったプレイヤーは、なんと、モデルを現地調達して撮影を行なうはめに……今回は3人の美女が登場。シャッターチャンスを狙え。

●MEGA-LD対応パック　●LD-ROM２対応パック　●カラオケ対応パック

現在ＬＡには３種類のパックが発売されている。カラオケパックはレーザーディスクのホーム・カラオケに対応。静止画しか出せないCD-Gとは違い、自宅をカラオケルームに変えることだってできる嬉しいアイテム。またMEGA-LDパックには、アダプターをかませることで、『スーパー32X』の装着も可能だ。

本体はオーディオラックが似合うかなりの大きさ、30センチのレーザーディスクを使う宿命か。注目のCDゴーグルは1/60の早さで開閉する液晶シャッターにより左右の映像を交互に表示、立体的な視野を提供する。

その他の次世代マシンを比較してみる

NEC PC-FX

発売時期：11月予定
価格：5万円前後（予価）
CPU：V810
画像圧縮：JPEG
ランレングス

CD-ROM：倍速
対応フォーマット：FXオリジナル
ミュージックCD
CD-G
CD-EG
フォトCD(予定)

性能面では若干不利!? PCエンジンの雪辱なるか

ポリゴンなどの3D機能をクローズアップしたマシンが多いなか、PC-FXは3D専用のチップを搭載していない。自慢の動画再生機能によって、あらかじめ専用のマシンでレンダリングしたものを表示してしまおうという思想なのだ。この方法だとどんなに複雑な3Dデータでも、一枚絵として読み込むわけだから処理速度は無視できる。反面、用意された絵柄しか表示できないので自由度は制限されるわけだ。

もちろん、その考え方自体は、けっして間違っていない。ユーザーが望んでいるのはおもしろいゲームであって、3Dかどうかはどうでもよいことなのだ。実際にヒットしているタイトルを思い起こしてみればそれが明らかだろう。

PC-FXは未来を見据えて発表される次世代マシン。ほぼ同時期に出揃うライバルとも戦っていかねばならない定めだ。しかし、そのわりには性能的な余裕がないような気もする。コストなどの問題もあってのことだろうが、はなからポリゴンなどの計算部分を捨ててかかっているのはどんなものか? 毎秒30フレームの動画再生機能にしてもライバル機種の多くがクリアしているレベル。いつでも動画にCPUの介入が可能な点ぐらいしか抜きん出た部分が見当たらないのだ。このことはユーザーの興味がハードのスペックに集中しがちな序盤の展開を苦しいものとするかもしれない。

国内シェアナンバー1 PC-98との接続の意義

一見するとゲーム機には見えない。それがNECの次世代マシン『PC-FX』の第一印象だ。コンピュータの周辺機器を思わせる縦形の筐体は、ゲームマシンとは思えないほどスマート。同社がこのような「らしくない」デザインを採用したことには、なんらかの意味があるはずだ。

PC-FXというマシンの特徴を探っていくと、その辺りのことが見えてくる。本機の大きな特徴はアダプターの仕様によりPC-98シリーズのCD-ROMドライブとして使用することができるということ。98シリーズはDOS/VやMacに追撃を受けているとはいえ、現在でも国内市場で圧倒的なシェアを誇っている。これは大きな強みだ。そして、単にCD-ROMとして使用するだけではなく、逆にオプションボードを装着することで98側からのソフトの実行も可能なのだ。

このことからも、98の側に置いて使うことを考慮してPC-FXのデザインが決定されたのは間違いなかろう。たしかに倍速CD-ROMとして本機を選択するのは悪くない選択だし、NECはパソコン市場での利点をいかして販売に弾みをつけたいところだろう。だが、その意図どおりの効果があがるかどうか。同社ではかつてゲームユーザーが多かったPC-88のソフトを利用できるPC-98Doという機種を発売していたが評判は芳しいものではなかった。原因はどっちつかずな印象をユーザーに与えてしまったためだ。ユーザーにNECが「どのくらい本気でPC-FXを売っていこうとしているのか?」と不安に思わせしまったら、せっかくの利便性も裏目に出てしまう。98への接続やFAX機能などはあくまで付加価値。肝心のゲームの情報よりも、その部分ばかりクローズアップされるようでは、どうしても不安を感じてしまう。もっとも、これからソフトウェアの情報がどんどん公開されれば、このような不安は払拭されるだろうが。

いままでのPCエンジンというハードに対するNECの姿勢が、疑心暗鬼をもたらしているのかもしれないが、同社としてももっと"本気"をアピールしてもよいのではないだろうか?

PC-FXではファックスを受信してTV画面に表示する機能を持つ。これはメニュー画面のデモ。ここで受信や拡大表示などを選択。

パッドさえつながっていなければ、この写真を見てゲーム機と気がつく人はいないのではなかろうか。FXの外見はとてもスマートで、これなら大人が部屋に置いていても恥ずかしくなさそう。CD-ROMは本体上部に挿入される。本体がわりあい大きめなのは、拡張スロットを備えているためで、このあたりもコンシューマーというよりパソコンの感覚だ。

気になるFXのソフトはこんな感じだ

Battle Heat（仮題）

本作はアニメーション的な手法を使った格闘ゲーム。ある意味でポリゴンの対極に位置すると言っても過言ではない。技のアニメーションなどもいままでの固定視点ではなく、クローズアップで表示されるなど制作者の意欲がうかがえる。2Pなどでどう処理するかなど疑問は残るが、実現すれば格闘ゲームがいままでの何倍もの迫力で楽しめるに違いない。

本作はFXと同時発売になりそうだ。動いているところがはやく見てみたい。

キャラクターといい、カット割りといい、見事にアニメの世界を再現している。

FX Fighter（仮題）

こちらも実験的な作品で発売などは未定の作品。ポリゴンベースでも、ここまで美しくレンダリングされてしまうと実写と区別がつかない。専用のワークステーションで制作すれば、従来を越える3D画像を表示できる。とは言っても、これはあくまで3Dツールで制作された絵なので、視点を自由に選ぶというような自由度には欠けるのはやむをえない。

すごい迫力のキャラクター。映画的なカメラアングルが使用されているのが斬新。

ここまでつくり込んでいるならば、実験で終わらせずにぜひ発売してほしいものだ。

チームイノセント（仮題）

『チームイノセント（仮題）』は3D視点のアドベンチャーゲーム。かわいい女の子たちが登場したりするところは、現在の「ギャルゲー」主体のPCエンジン路線も継承していくという意思表示だろうか。いかにもアニメ絵の登場人物だが、背景や宇宙船はしっかりレイトレーシングされているのがおもしろい。現時点ではストーリーなどは不明である。

これも同時発売が期待されている1作。現在発表されているなかで唯一のAVGだ。

＊画面はすべて開発中のものです

ギャルゲー路線を突っ走るPC－エンジン PC-FXでは、はたしてどうなるのか!?

発売当初はRPGやシューティングなどが多かったPCエンジンだが、現在のラインナップは俗に「ギャルゲー」と呼ばれるアニメ絵の女の子が登場するタイトルが主流。すっかりPCエンジンのカラーとして定着した感もある。ユーザーの立場から言えば、どのマシンでも同じようなゲームが出ているといった状況は面白味がない。むしろ、このような住み分けはユーザーとしては歓迎してよいところ。NECの英断は率直に評価してもよいだろう。

PC-FXでもこの路線が継承されるかどうかは蓋を開けてみるまではわからないが、いままでの同社のコメントなどから判断して、ギャルゲーを締め出してしまうようなことだけはなさそう。ファンは期待しておいてよいのではないか。

新たに発表されたPCエンジンDUO-RX。価格を2万9800円に抑えたお買い得なマシンだ。パッドも6ボタンとなり格闘ゲームなどへの利用が期待できる。アーケードカードと一緒に購入したい。

おもちゃショーで大々的に発表を行なっていた『誕生～デビュー～』。マネージャーとなって3人の女の子をスターに育てていく、美少女育成シミュレーションゲーム。

パソコンで大ヒットした美少女RPG『ドラゴンナイトⅢ』。ゲーム自体のつくりもしっかりしており、ギャルゲーの代表といってよいだろう。コンシューマーゆえ露出度は抑えられている。

その他の次世代マシンを比較してみる

任天堂

プロジェクト・リアリティ（仮称）&バーチャル・リアリティ（仮称）

ニンテンドー戦略にカゲりあり 次世代機は絵に描いたモチか?

つぎつぎと次世代ゲームマシンが発表、発売と続くなか、任天堂のマシンは霧の彼方に隠れている。

まず『プロジェクトリアリティ』と仮称がつけられている64ビットゲームマシン（アメリカでは『ニンテンドー・ウルトラ64』という名前に決定したらしい）。

RISCチップを搭載し、100MHz以上のクロックを持ち、1秒間に10万ポリゴンというオーバースペック。しかも値段は25000円以下の予定という、冗談のようなマシンだ。

もうひとつは『バーチャルリアリティ（仮称）』という32ビットマシン。

1万円台という廉価型を狙っているらしい。が、こっちは『プロジェクト～』にもまして姿が見えてこない。秋の初心会で動きがあるというが、それまでは一切が謎なのである。現在ユーザーや業界には不信感も流れはじめているようだ。

「それは本当に出るのか?」と。

そこで、スーパーCDロムを発表してから現在までの任天堂の主立った動向と、他社の動きを表にしてみた。太字が任天堂の動き、細字が他社である。これを見て、任天堂の動きを探ってみよう。

映画「T2」より

次世代マシンに向けての任天堂の動きを検証する

90年1月
- ソニー、任天堂と互換機開発・発売契約を締結

91年6月
- **米国CES会場においてCD-ROMマシンにフィリップスのCD-XA方式を採用と発表、業界に波紋が広がる。同会場でスーパーNEC（スーパファミコンの海外版）が発表される**

92年1月
- **スーパーファミコン用のCD-ROMプレイヤー『スーパーファミコンCD-ROMアダプタ』を93年1月に日米同時発売する、と発表。価格は2万7千円を予定。5月に欧州でスーパーファミコン発売をアナウンス**
- ソニー、92年後半に任天堂のスーパーファミコンCD-ROMの互換機『プレイステーション（仮称）』リリースをアナウンス

3月
- 松下電気、EAと提携。ゲーム市場参入を発表

8月
- **CD-ROMマシン発売を翌年8月以降に延期**

11月
- ソニー、任天堂とのCD-ROMゲーム機の互換機発売を無期延期

93年1月
- **スーパーファミコンのCD-ROMにNEC製32ビットRISCチップ『V810』の改良版採用を発表**

2月
- **英国、フランス、オランダに全額出資の販売会社を設立**
- **立体映像を使用したゲーム用半導体を英国アルゴナート社と共同開発。第一弾として『スターフォックス』を発売する**
- バンダイは英国、フランス、オランダで任天堂と結んでいた代理店契約を解消

3月
- **セントギガに7億8千2百万円を出資、筆頭株主へ。文字情報サービスでゲーム番組を提供**

4月
- **今夏シカゴで開催されるCESにFXチップの第二弾を発表、とアナウンス**

5月
- 『スーパーマリオ』を素材とした映画を米国で公開。日本での公開は7月。同映画は米プロダクション、ライト・モティーブが映画化権を取得、日本テレビ放送網と日本ヘラルドが配給。米国内では5月末より2千館で封切り、第1週の興行成績4位を記録した

6月
- **スーパースコープを発表**
- **ファミコンとゲームボーイを値下げ。ファミコン発表以降、同社がゲーム機を値下げするのははじめて。ファミコンはデザインを一新**
- バンダイ、スーパーファミコン対応の携帯ゲーム機『ホーム・エンターテイメント・ターミナル（仮称）』を東京おもちゃショーに出展

7月
- **ソフトの供給困難を理由にCD-ROM機の年内発表を見送り**

8月
- 3DO社、日本のソフトハウス54社とサードパーティ契約を締結
- **米任天堂、航空機・ホテル・クルーズ船利用客を対象としたビデオゲームに参入を発表**
- **米国シリコングラフィックと64ビット家庭用ゲーム機を共同開発。95年末に2百50ドル以下で発売予定。処理速度百MIPS以上を実現**

9月
- カプコンの『ストリートファイターⅡターボ（SFC）』2百万本突破

10月
- 松下、米国で3DOの販売開始
- **64ビットマシンの発売を95年9月へくり上げ**

11月
- ソニー家庭用ゲーム機へ参入、年末に発売予定
- NECホームエレクトロニクス、32ビットRISK家庭用ゲーム機の年末発売をアナウンス
- セガ、日立と提携32ビットゲーム機を開発。アタリが『ジャガー』を発売

12月
- **NEC、東芝、シャープが任天堂へ64ビットCPUを供給**

94年1月
- **『NES』（米国版ファミコン）モデルチェンジ、およそ半額で販売に**
- セガとマイクロソフト提携

2月
- **セガ、米国16ビットゲーム市場でシェア57%へ。任天堂抜きトップに（ウォールストリートジャーナル）**

3月
- 松下、3DO国内で発売
- **任天堂、スーパーファミコンに接続できるアダプター『スーパーゲームボーイ』発表**
- **任天堂、米WNSと64ビットマシンのソフト供給で提携。これに伴い、ソフトの管理会社『ウイリアムス任天堂』を設立**

4月
- 松下、3DOの値下げを発表
- **中国でスーパーファミコンの生産を委託することを発表。5月より月産10万台を生産**
- **香港に現地法人設立**
- **初心会にて32ビットゲーム機の来春発売を発表。バーチャルリアリティを応用し、ゴーグルなしでVRを実現。2万を切る価格を予定**
- スクウェアの『ファイナルファンタジーⅥ』2週間で2百万本を記録

6月
- SNK『NEO-GEO CD』を発表
- **カナダのCG会社アライアス・リサーチと業務提携。同社は『ジェラシック・パーク』、『ターミネーター2』の映像を制作したことで有名。16ビットゲーム機のソフト制作にも参加**

（＊情報は日経各紙のデータベースによる）

任天堂の動きを占うこんなソフト

スターフォックス（SFC）

英国アルゴナート社と共同開発したFXチップを搭載した3Dポリゴンシューティングゲーム。スーパーファミコンに別のプロセッサを搭載する形になるのだから速い、速い。ゲーム少年たちは大喜びだが、じつはこのチップは当初スーパーCDに搭載するというプランがあったという。すぐには出ないスーパーCDロムの代替ということだったのだろうか？

流行りのポリゴンシューティングを家で楽しむことができる。なんらかの理由で早くリリースされた節があるゲームである。もちろん中身は１２０点満点のできである。

モータルコンバット（SFC）

リアルな取り込み画像キャラクターによるバリバリのイロ物格闘ゲーム。
一見画面はここのところ流行りの対戦格闘ゲーム風である。必殺技もある。が、格闘家はすべて実写の取り込み。なんとも怪しい動きを見せるのだ。
このゲーム、残酷描写が海外で問題となったりもした。
なぜ、これが任天堂の将来を占うのに不可欠なソフトかというと、このゲームをつくったWMSインダストリーと任天堂は、次世代マシン『プロジェクトリアリティ』に向けて提携を行ない、「WMS任天堂」を設立したのだ。
WMSはアメリカ・ソフト業界の最大手であり、今後は業務用でリリースされる任天堂のソフトすべてを『プロジェクトリアリティ』に移植することが決定している。
現在は新しい3D格闘ゲームを開発しているらしい。

いわゆる日本のアニメ絵ゲームとは違い、実写の人間によるリアルな格闘ゲーム。そのインパクトで、ゲームセンターでも話題を呼んだ。ちなみに内容はわりかしイロ物である。

このゲームで特殊な技を使用すると、相手が残酷な死に方をする。これに関して、昨今敏感になっている世論が、規制を促した。まあ、これも話題作りになったとも言える。

ワイルドトラックス（SFC）

同じくFXチップを搭載した、対戦型レーシングゲーム。いろいろ意見もあるだろうが、一番のポイントは、任天堂のソフトがかけ値なしに面白いということ。こうやって定期的に出される任天堂の良質ソフトによる波及効果は恐るべきものがある。これによってソフトメーカーは刺激を受け、ユーザーはスーファミにホコリをかぶせる暇もないというわけだ。

大ヒットを飛ばした『マリオカート』の概念で、まんま3Dソフトをつくったという感じだが、オリジナリティ溢れる良作である。任天堂のソフトはやっぱり面白い。

ブラフか？ 逆転一発の巨砲か？ 帝国・任天堂の明日はどっちだ？

現在ゲーム市場が任天堂の独断場でなくなっていることは、すでに周知のことだと思うが、任天堂自体もスーファミ、マリオ、ドラクエ、FFの上にあぐらをかいているわけではない。盛んに次世代機や、ハイパースコープ、スーパーゲームボーイ、新型ファミコンといった代替ハードのリリースや、ハードメーカーや映像会社との提携といった部分をアピールしつづけている（年表を参考にしてほしい）。
スーパーCDロムの発表以来、定期的に新しい情報や状況を公開することで、まるで「任天堂は不滅である」とアピールするかのような動きを見せているのだ。
しかし、年表を見てもわかるが、実力ある映像会社と手を組み、ソフトメーカーとの連携も確実に行なっている任天堂。これもただのブラフではないはず。
姿の見えないニンテンドーの次世代機。だからこそわれわれは逆に期待してしまう。
あっと驚くエンターティメントが提示されるのではないかと。はたして任天堂の逆襲なるか？

先ごろ任天堂は、『ジュラシックパーク』や『ターミネーター２』のＣＧを手掛けたカナダのアライアスリサーチと業務提携した。これによって任天堂のビジネス展開はより一層のものとなるだろう。

シリコングラフィックスの『インディ』。廉価で高性能という、プロユースのマシンである。任天堂は、このメーカーとも提携している。

その他の次世代マシンを比較してみる

バンダイ

BA-X

発売時期：秋頃（予定）
価格：2万9800円（予価）
HPU：8 bitCPU
画像圧縮：（不明）

CD-ROM：専用LSIによる高速ロード
対応フォーマット：BA-X　5.25/3.5
ミュージックCD　5.25/3/5

本体に接続することでBA-Xをカラオケマシンに変身させる『カラオケアダプター』ふたつのマイク端子やエコーなどの機能を持つ

エデュケーションにも力点を置いたマシン

バンダイが発表した『BA－X』は、8ビットのCPUを使用した、CD－ROMベースのマシン。32ビットRISCチップが全盛のいま、なぜこのスペックなのだろうか。これはマルチメディア時代のハードウェアはあくまで安価でなくてはならない、というバンダイの思想を繁栄してのこと。そこでBA－Xは2万9800円という、かなり低めの価格を予定している。そのために必要ない機能は削っているのだ。たとえば、本機の動画の再生機能は1秒間に10フレームしかない。これは実写画像を表示するにはちょっともの足りないスペックだが、表示するものがアニメーションのキャラクターなどならば問題ない。大抵のアニメーションはリミテッドといって、1秒間24コマのフィルムを2コマおき、3コマおきに使用しているからだ。

以上からわかるように、BA－Xは他社の次世代マシン群と正面からぶつかるようなハードウェアではない。低価格を武器に家庭に売っていこうというスタンスなのだ。バンダイがゲーム、電子百科、カラオケソフトの各1本ずつをBA－Xの開発中ソフトとして発表したことからも、そのへんのことはうかがえるのである。

キャラクターものの版権を持つ強み

しかし、もっとも注目したいのは、バンダイという会社が久しぶりにハードウェアを発表したという事実のほうだ。ながらく同社は他社製のハードウェアにソフトを供給するという形態を取りつづけてきた。しかし、ここへきて突然、同社はハードウェアを自社でも供給できることを見せつけたのである。

バンダイはTVの人気キャラクターを数多く抑えている。あの『ドラゴンボールZ』や『セーラームーン』のゲーム化権をはじめとして、『ウルトラマン』、『仮面ライダー』や『マジンガーZ』、そして『ガンダム』。これらヒット作になんらかの権利を持っているのである。

同社の『スーパーロボット大戦EX』や『ドラゴンボールZ』がどれほどヒットしたか引き合いに出さずとも、その有利さは明らか。だれでも知っているキャラクターを使用でき、そのキャラクターの固定ファンによる一定の売り上げも確実に見込めるのだ。うがった見方をすれば、このBA－Xと呼ばれるハード発表には、同社のパワーを業界、とくにハードウェアメーカーにアピールする狙いもあるのかもしれない。BA－X発表によって同社の発言力は、たんなるソフト供給元を越えてかなり増したのではないだろうか。

目の覚めるようなブルーが美しい。デザイン的に見ても、同機が小さな子供や家庭での使用を想定しているのは明らかだろう。赤外線コントローラーのボタン数なども最小限に抑えてあるのに注目。

その他の次世代マシンを比較してみる

NEO·GEO CD

価格／4万9800円（予価）

ソフトが安くなるのはやっぱり嬉しい

格闘ゲームの流行に乗って、グングンと台頭してきたNEO・GEO。しかし大量の100メガ以上ものメモリを搭載するカートリッジは価格が高いのがネック。容量によって異なるが、高いものは3万円以上もしてしまう。そのため、ヤングアダルト層やマニアなどにユーザーが限られてしまう傾向があった。

しかし、CD－ROMベースのマシン『NEO・GEOCD』の発表によっていままでは高値の花だったNEO・GEOのソフトが高いものでも8000円程度と、普通のゲームソフト並みのぐっと手頃な価格となる。

気になるCD－ROMの読み込みのストレスだが、NEO・GEOCDは本体に56メガビットの大容量メモリを搭載しているので、プレイ中に読みにいって止まってしまうということはない。しかしゲームをはじめるときには、それなりの時間がかかるのはやむをえないところだろう。話しは少々ズレるが、このときにはかわいらしいアニメーションが表示され気を紛らわせてくれる。本機にはとりわけ目新しい部分こそないが、まんまゲームセンターのNEO・GEOソフトが安く購入できるだけで十分なアドバンテージ。いままでのカートリッジやバックアップカードが使用できないことはちょっと残念だが、バックアップ用のRAMもあるし、がまんの範囲だろう。これからNEO・GEOの購入を考えるならば、このCDを選択しない手はない。

『餓狼伝説スペシャル』はNEO·GEOの牽引力となった同作の最新作。同シリーズは今夏、劇場映画として封切りになるなど知名度は抜群。

この『龍虎の拳2』など人気タイトルはひととおり移植される。簡単にNEO·GEOからの移植が可能なのも本機の大きなメリットだろう。

本体はいままでのNEO·GEOより少し大きい。コントローラーのほうは小型になったが相変わらずしっかりしたつくりだ。

ATARI JAGUAR

一時期、世界初の64ビットCPUを搭載したマシンと噂されたが、実際には16ビットCPUの68000CPUを搭載、データバス幅64ビットのマシンだ。8ビットCPUのPCエンジンがアメリカでターボグラフィック16と称していたのと同じようなものだが、ジャガーが内容的にかなりの性能をもったマシンなのは確か。われわれはついCPUのビット数が大きければ速くて強力と思い込んでしまうが、実際はそれほど単純なことではない。本機では複数のカスタムチップに処理の大半を行なわせているため、ひじょうに高速に動作する。バス転送レートは106・4メガバイト／秒というのだからかなりのものだ。32ビットRISCを搭載する3DOの転送レートは60メガバイト／秒だといえば、なんとなくジャガーの凄さがわかってもらえるだろうか？

このように、なかなか能力の高そうなマシンなのだが、残念ながら現状ではジャガーを入手するのは難しい。ぜひ国内でも本格的に扱ってほしいものだが、LYNXの失敗もあり難しそうだ。やはり万人に薦められるマシンではないが、海外のホットなタイトルをプレイしたければ、本機を手に入れてみるのも悪くない、カルト度も高いので自慢できるのは間違いない。

『エイリアンVSプレデター』はエイリアン・プレデター・地球人のいずれかを選び戦いあうアクションゲーム。プレデターの視点は熱センサーになるなど、芸が細かい。アーケードのものとは別もの。

ジャガーはコンピュータ界の巨人、IBMがチップをアタリに供給して実現したマシン。ごついコントローラーの形状はひときわ目をひく。本体に接続できるCD-ROMの発売も予定されている。国内では4万円程度で購入することが可能だ。

COMMODORE CD32

コモドール社の『CD32』は、厳密な意味では次世代マシンとは言えない。本機はパーソナルコンピュータ『アミーガ1200』からディスクドライブやキーボードなどを省き、かわりにCD－ROMを搭載したものだからだ。ポジション的にはFM－TOWNSマーティに近いかもしれない。

スペック面もほとんどアミーガと同様で、CPUは68020の32ビット、数万色を表示できる能力をもつ。独自の機能としてはオプションのMPEGユニットがつくことぐらいか。

このことをどう見るかはともかく、アミーガ向けのプログラムを簡単にCD32対応にでき、開発環境なども整っているのは大きな利点となるだろう。

だが、以前にコモドールが発表したCD－ROMマシーン『CD－TV』のソフトウェアと完全な互換が保たれていないのは問題だ。

なお、コモドール本社は最近経営が悪化し、ついに倒産に追い込まれた。今後は各部門を分割して売りに出されるという噂が飛び交っているものの、はっきりしたことはわからない。最悪の場合、CD32が市場から姿を消してしまうこともありうる。カルトなマシンとしていまのうちに購入するのもいいだろう。

がっちりしたつくりのCD-TVとは違って、いかにもコンシューマーマシンといった形状だ。国内ではインポートショップなどで4万5000円程度の価格となっている。購入に際しては、TVへの出力規格や電圧などに注意が必要。

次世代マシンはまあだだよ

噂のセガサターン出現

行ってきました「'94東京おもちゃショー」。最寄り駅のJR京浜幕張の駅で電車を降りると、そこはもう『ソニック』！壁がセガのポスターに埋もれていて、その意気込みが感じられてくる。

「セガサターン旋風を巻き起こす自信がありますから、期待していてください」というセガの開発部長の言葉が、実際のプロジェクトとしてすでに動きはじめているのだ！（もう動いてないと、間にあわないのだが）ちなみにJR東京駅の地下道にはカプコンの『スーパーストリートファイターII』と『ストII』映画版のポスターがずらりと行列をつくっていた。

まず目についたのは、やはりセガのブース。『セガサターン』をいちばん前にドーンとディスプレイして、さらにアーケードのヒット作『バーチャファイター』と『デイトナUSA』を実機で動かしている。触ってみると、少々ポリゴンは粗いが動きのよさは抜群。ただ完成品が展示されていたわけではないので、これがどんなふうに味つけされるのかは、いまのところわからない。

ほかにも『クロックワークナイト』というアクションゲームも展示されていた。遊んでみると、なかなか面白そう。プレイヤーの操作する「ナイト」がぴょんぴょん飛び跳ねるコミカルな動きには興味をそそられる。奥に進むと、これから発売予定（あるいはすでに発売済みの）メガドライブ・ソフトがズラリと並んでいる。

さらにスーパー32Xもモックアップが展示されていて、PR用のビデオも流されている。しげしげとそれを眺めていると、警備員のお兄さんがうさん臭そうにこっちを見ている。

「僕、べつに悪いことしてないよ」と目で訴えるが、無視される。セガは相当元気がいい。

音なしのプレイステーション

ところが、もうひとつの次世代ゲームマシン『プレイステーション』はほとんど展示がない。いくつかのサードパーティのブースでモックアップが飾られているだけで、実機で動いているものはもちろん、ビデオで展示されているものすら全くない。

ナムコの『リッジレーサー』やコナミの『極上パロディウス』といった移植される予定のアーケード作品にしても、アーケード機がドカンと置かれているのみ。寂しいことこのうえない。寂しさのあまりモックアップをじっくり見ていると、また警備員さんがこっちをじっと見ている。

「だから、べつに盗もうなんて思っていませんって」。

開発機材の遅れといった噂はよく聞くのだけれど、「おもちゃショー」に間に合わないくらい遅れているとは。果たして年末発売に間に合うのか、ソニー。これではセガに負けちゃうよー、と他人ごとながら心配になってくる。

まだ詳細が発表になっていない『FX（仮）』が展示されていたNECのブース。ブース前にステージをつくって、そこでよくわからないボディコン姉ちゃんたちがカラオケしている。今度発売される『誕生（デビュー）』のプロモーションらしい。その周りは結構人だかりができている。みんなそんなにボディコンが好きなのか。人のことは言えないが。それを見ているのにも飽きたので、なかに入ってみる。人が少ない。今後の先行きが不安になるくらい人がいない。

メインの『FX』も、デモが流れていて、2、3遊べるものが展示されている程度。セガの「イルカ」、ソニーの「恐竜」とは違ったイメージのあの「ロボット」のデモだったのだが、CGの威力はあってもなあ、という感じ。PCエンジン自体のソフト・ラインナップもセガの元気の良さに較べると、パワー不足の感じは否めない。

堅実な展開をみせる3DO

さて、それより先に発売されている『3DO』はというと、これが堅実。パナソニックのブースでは『ジュラシックパーク』をドーンと正面にディスプレイして、『ペブルビーチの波濤』をはじめとする、かなりのソフトタイトルが展示されている。人の入りもなかなか、というか、

●ビデオ『まあだだよ』発売中／¥3,800(税込)／大映(VHSのみ)

'94年東京おもちゃショーリポート、のはずが。

6月2～5日、幕張メッセで行なわれた『94年東京おもちゃショー』。この秋から冬にかけての各社の戦略がうかがえる重要なプレゼンの場だ。もちろん目玉は次世代マシン、のはずだったのだが。

文／宮昌太朗　撮影／三浦麻旅子　スチール写真／映画『まあだだよ』より

かなりごったがえしていた。まずまずの盛況ぶり。

サンヨーも3DO規格のニューマシンを発表しているし、今後の展開も着実なものだろう。ただ、個人的な好みの問題だが、あの「ゴルフゲーム大会」はやめたほうがいいんじゃないかと思う。ちょっと地味過ぎます。

そのほか、バンダイの『BA-X（仮）』も初お目見えだったが、これは「次世代ゲームマシン」というよりは、むしろ「子供向けCD-ROM再生機」。ソフトタイトルにも、ドラゴンボールのキャラクターを使ったゲームや教育ものなどが多くて、狙っているユーザー層がほかとはまったく違う。

あと、SNKの『NEO-GEO CD』の展示もあったのだが、これについてはSNKの戦略がいまひとつよくわからない。CDで出す必然性が感じられない展示。いまいち先が見えなかったので、保留ってことで。

最終的に注目してしまうのは、やはりカプコンの『スーパーストリートファイターII』のようなスーパーファミコン用ソフト（それも続編や移植もの多し）だったり、バカみたいにどんどん発売されるサッカーソフトだったり（「こんな事態がくるなんて、2年前にだれが予想できただろう」なんてつぶやいてみる）、発売直前の「スーパーゲームボーイ」対応ソフトがかなり出るといった、いままでのゲーム機に関するものばかり。本当にこれでいいのだろうか。

結論。「次世代ゲームマシン」について だけ言えば、「'94東京おもちゃショー」はスカだった。

アートディンクに注目

実際のところ、「次世代ゲームマシン」だけに特別、注目が集まっていたかというと、けっしてそうではない。いままで出ていたゲームの続編やアーケードからの移植もののほうに人だかりができて当然だということもわかる。現実問題として、そういったもののほうが売れているのだし、商談の場である「おもちゃショー」では注目を浴びて当たり前なのだから。

でもそれだけではちょっとなあ、なのだ。確かにテレビゲーム関連のブースはどこも人がたくさん入っていて、そこそこの賑わいがあったのだが、ゲームは以前よりもうま味のないビジネスになってしまったのではないだろうか。去年から始まったらしいゲーム業界全体の地盤沈下というか、停滞ぶりを反映してしまったのか、どことなく寂しい印象ばかりがあとに残る。

もちろん、面白いゲームは間違いなく発売されているし、そういったものはぜひともいろんな人に遊ばれ、楽しんでもらうべきだと思うが、そのためには現在のゲーム流通システムは改善されるべきだろうし、現にその改善は始まっているはずだとも思う。

それにしても、「キャミーだ！　春麗だ！」と、コスプレに喜んでいる場合じゃないんじゃないの？　もっと真剣にゲームを面白くして、そういったものが多くの人の手にちゃんと届くようにしないと駄目なんじゃないか。べつにコスプレが悪いといってるわけではない。僕も結構好きだったりしますから。でも、そうじゃないんなら、なんとなく寂しいと思う。グチっぽくなるけど。

そんななかで、ナムコの『ハロー！　パックマン』とエニックスの『プロジェクトJ』はなかなか面白そうなソフト（両方とも次世代ゲームマシンじゃなくて、スーパーファミコン）。プレイヤーが直接主人公キャラクターを操作するわけではなく、間接的に指示を出すことしかできない。強引に言ってしまえば、誘導アクションとでも言えそうな内容で、こういったアイデアはなかなか面白い。ゲームの新しい世界を広げてくれそうなソフトだ。

また、会場近くのホテルのレセプションルームでアートディンクが展示を行なっていたのだが、こっちのほうが「おもちゃショー」よりも断然面白かった。ここでは初めてプレイステーションの『恐竜』に触り、実際に動かすことができた（これがじつにスムーズな操作感だった）。これだけでも来たかいがあったと思った。

それに加えて、セガサターンとプレイステーションで発売が予定されている『A.IV』や『アクアノートの休日（仮）』といったソフトも実際にディスプレイされていて、触ることもできた。

まだまだ開発途中の段階だったけれども、それでもこういうことって大切だと思う。

形の見えない次世代マシン

「おもちゃショー」というのは、一般のユーザーにゲームのPRをするだけでなく、クリスマス商戦に向けて問屋流通を押さえる場所でもある。だからこそ、ここに展示できなかったソニー・プレイステーションはかなり痛かったのではないか。

セガサターンにしても、ゲームユーザーと呼ばれる人たちの心をつかむにしては、アーケードものの移植がメインというのは納得できない。先が見えなさすぎる。

その後のオリジナルなものをどうやって出していくのか？

どんなオリジナルソフトがあるのか？

「次世代マシン」の未来はこうだ！

そういう何かがほしかった。その点3DOは、幅広い層にアピールするというよりは、むしろゆっくり着実に次世代マシンのスタンダードになろうとする気配があって、そこは非常に面白いところだと思う。意外とこういうマシンが最後まで残るのかもしれない、とさえ思う。

今年の「おもちゃショー」は驚くくらい次世代機がバンバン出てて、その新しさをアピールしていて、大旋風で、凄かったよー、というふうになると予想してたからだろうけれど、あてが外れた感じ。おかげで、テレビゲーム以外のジグソーパズルだの、ぬいぐるみだの、をじっくり見ることができて嬉しかったりもしたが。

「東京おもちゃショー」は、次世代マシンに限って言えば「まあだだよ」という感じ。

The Young Person's Guide To The
New Century

次世代のゲームを考える
ポスト32ビット時代の子供はデータDJの夢を見るのか？
次世代マシン発売前夜・特別座談会

桝山 寛
（メディア環境研究者）
渡辺浩弐
（ハイテクコメンテイター）
平林久和
（ゲームアナリスト）
石埜三千穂
（フリーライター）
佐藤 大
（テキストサンプラー）
【司会】
浅野耕一郎
（『ED』スタッフエディター）

構成／浅野耕一郎　撮影／三浦麻旅子

浅野「年末から32ビットマシンが発売になるわけですが、そのことに関する発言をみてて〝どうもこれではいけないな〟と思うんです。ゲーム雑誌では参加メーカーが何社あるとかMIPSがどうとか、ほとんどメーカーの政治的な発表がそのまま写し取られていて、これではユーザーがヘンに業界ずれするのをうながすだけでゲームのほうを見ないような方向に行きつつあるんじゃないかと。そんなことではいかん、というので皆さんに集まっていただいたわけです。8ビット時代以前からポスト次世代みたいなところまでスパンを広げていただいて、歴史的な位置づけも含めてお話しいただけたらと思います」

桝山「まず最初に、ハードの技術的進化と、ゲームの面白さについての根本的な疑問を出しておきたいと思います。これは僕自身がずっと気になっていて『電視遊戯時代』という本の中でも何カ所かふれていることですが、ゲームの面白さのバリエーションというのがある程度出尽くしてしまっていて、それは今言われている〝次世代機〟がもたらす進化ではあまり解消され得ないのではないか、ということです。

そして、それが僕にとっては、ポップミュージックの歴史を反復しているように思えるんです。つまり、ロックという〝新しい血〟で60年代から70年代にさまざまな実験を経て表現の幅を広げてきたポップスが、80年代の頭くらいに、メロディやリズムのパターンを消費しつくしてしまった。その後に出てきた現象は、MTVにしてもメディアテクノロジーにしての進化によるもので、音楽そのものの大きな変化はないわけです。で、サンプリング&リミックスというと聞こえはいいですが、これまでにあったものを順列組み合わせ的にコーディネイトしてつくるしかなくなってきている。それと似たようなことが早くもゲーム界に起きていて、あえて極端に言えば『インベーダー』と『マリオ』と『テトリス』くらいあれば、ゲーム性という視点から見たゲームライフはそれでいいのではないか、とさえ思えるわけです。この点から話を始めてみたいんですが」

平林「これまでにあったものの順列組み合わせで何とかしなきゃいけないってことについてはそのとおりだと思うんですが、技術が進化することによって新しい順列組み合わせが生まれてくることには期待できると思うんですよ。だから『ゼビウス』がよかったからといって背景を実写映像にしても〝なんだそりゃ〟なんですけれども、『シムシティー』というゲームは、8ビットのファミコンやゲームボーイではできなかったゲームだと思うんです。でも何かをチマチマ育てて楽しむというゲーム性は技術の進歩で新たに加わったもののひとつだと思うんです。数少ない例だとは言え、技術という軸が伸びていく過程で、じゃあ実写をうまく使えば、Xというゲーム性があるのではないか」

石埜「それと大事なのは、いままでできなかったことが、これでできるようになったぞ、という発想ですよね。技術ができたからどう使おうかという方向ではなくて。人材にしても、こういうものがやりたいんだけど、できるようなら移行しようかなという人がやって来たりとか。『A列車で行こうⅣ』のプレイステーション版を発表会で見たんですが、自分で建てたビルの間を列車で走る画面なんか、かなり前からやりたかったに違いない」

渡辺「『A．Ⅳ』のあれはプレイステーションの機能を使えば簡単なのかもしれないけど、ユーザーにとってみればすごいことでしょう。自分のつくった街に入れちゃうというのは」

一同「ねえ」

ゲームにとってのヒップホップ&パンクとは？

佐藤「音楽の話のつながりで言えば、'80年代までででネタが出尽くしたところで全部崩しちゃったのがヒップホップで、それまでは全然なかったカルチャーじゃないですか。まだ本当にヒップホップ的な何かは、ゲームでもあるんじゃないかと思うんです。

ヒップホップというのは楽器の弾けないヤツがレコードを2枚持ってきて、回した瞬間に楽器になったわけですよね。ある意味でこれもテクノロジーが音楽を変えたと言えるわけですよ。楽器が弾けない、買えない、勉強もできないやつらが技術によって表現を持ったというのがヒップホップだとするならば、技術によって「できないやつら」もできるようになるという道筋もあると思うんですよ。それがゲームにおけるヒップホップというところへ向かっていけばなあと思うんです」

石埜「それとゲームにおけるパンクの不在ですよね。パンクっていうのは音楽的には単なるロックンロールなんだけど、少なくともロックに別の表現軸をつくるわけでしょう。使い回しつつ新しい軸をつくる、という存在は必要ですよね」

平林「アスキーから出ている『RPGツクール』とかありますよね。僕はクックドゥ商品と言っているんだけど、半分完成品であとは君たちにあげるから好きにヤレーという。そういうのを次世代機を提唱する会社やクリエイターがなんで出さないのか不思議でならない。もう少し言えば、『F-ZERO』の操作感があればあとはコースコンストラクションがついててユーザーに任せるとかね。そういうものを出すことがレコード2枚回すようなところへつながって行くと思う。1万人来てやっとひとり使えるというのはどこでも同じなんで、つくり手予備軍のボトムアップにもなりますし」

渡辺「音楽の話にまたつなげると、ある程度出尽くしたと思ったら、次の段階にいわゆるDJが必要だと思うんですよ。過去のものを検索する、あるいは自分なりに組み立て直すという作業があって。マシンが進歩して光ファイバーの巨大なインフラができてきたら、それは大きなクリエイティブな仕事になりえると思います。いわばデータDJ」

浅野「DJという存在が立ち上がったときに、ミュージシャンという存在に質的な変化が起こったと思うんですよ。それまでは楽曲はミュージシャンの所有物で、とくにロックにおいては〝おれが、おれが、おれがっ！〟って言って前に出てくるという、音楽もミュージシャンも非常にパーソナルな存在だったわけですが、DJはいったん音楽とか楽曲を自分を媒介にして組み立て直すというか、触媒としてのミュージシャンというか、そういう存在ですよね。ゲームにおいてもそういう人が出てきて、ゲーム性というものが出尽くしているにせよ、その人を媒介に再解釈し組み立て直すという存在が出てくるんじゃないか。僕はゲームデザイナーの田尻智さんにその匂いを感じるんです

写真／3DOソフト『娯楽の殿堂』HAMLET（博報堂）

が」

佐藤「メガデモと言って、1メガのフロッピーにできるだけのデータを入れて売っている、というヤツ。あのなかで香港のマジコンでロードするやつがあるんですけど、そこでソニックの画面にマリオを走らすというゲームがあって。でもそれはきっとクソゲーなんですよ(笑)。遊ばなくてもわかる。でもそういうような、香港で遊んでいるようなやつらに、何かあるかもしれない」

渡辺「そういうところから何かが出てくる可能性というのはすごくある。ハウスミュージックにしたってDJはミュージシャンという位置づけじゃなかったでしょう。〝何か変なことやってるぞ〟とか言われてたわけで」

佐藤「香港じゃそれが9割のメジャーなんですよ。ファミコン版の『ストII』つくってるやつにしても、なんでつくってんだ? って聞いたら〝ここではファミコンがいちばんメジャーなプラットフォームなのに、売れてるゲームが8ビットで発売されていないのはおかしい〟って。すごくシンプルな理由でやってるんですね。日本だと買ってきてすませてしまうところを、わざわざつくってるという。あれがインディーズを生む土壌にはなると思うんですよ。

日本でもメジャーとインディーズの2部構成みたいなのはパソコンやコミック、8ミリ映画や音楽にしたって存在するわけで、日本のゲームにもインディーズがあっていい」

渡辺「ゲームに限らず、データアートとか、過去のものを組み合わせて新しい意味づけをつけるとか、そういうものの価値観をちゃんと設定して、それが成立するような著作権体系をきちんと認めていくのは、これから重要な動きになっていくと思う。著作権の話は、それだけで座談会1本できちゃうくらい長くなるから省くけど。今後32ビットの上位機種で、単にヘンなものを見つけてきてつなぐだけでも仕事として成立するはず。マリオを変形するだけでも」

平林「スーパーファミコンだとインディーズ的なものがつくりにくいっていうのはあると思うんですよ。でもファミコン時代のディスクシステムには、そういう雰囲気ってあったじゃないですか。キネティックコネクションで絵が合うよ、とか、あのスクウェアでさえ『リトルコンピュータピープル』を『アップルタウン物語』という名前で発売していたという、カルトでマイナーでパンクな匂いのするソフトウェアがあったんですよ。それを変えてしまったのはスーパーファミコンのひとつの悪いところで。だっていま僕らが〝いいゲーム考えました〟って言って10万本つくろうと思ったら3億円というお金を払わなきゃいけないんですから」

佐藤「そういう点ではCD-ROMは利点になるんじゃないでしょうか」

平林「そう思いますよ。よく渡辺さんともその話をしますが、トリップ・ホーキンスは頭いいと思うんですよ、そして彼の話にピーンときたソニーも。多額のお金が必要だからゲームが出せない会社がいっぱいある状況だから、じゃあ〝1枚につき2ドルくれればいいよ〟と言えばその人たちを救えるぞ、と。そういう仮説を彼は立てたわけですよ。現状で3DOはつまらないマシンですけど、彼の夢とかビジョンとかはすごく好きなんですよ、彼がアップルコンピュータにいたときや、エレクトリック・アーツをつくったときもそうで、いまの問題点を分析して次の夢を語るという」

佐藤「その辺で次世代機の重要性がわかってきましたね。じょじょに」

浅野「ソニーのプレイステーションと3DOに関して言えば、開発マシンが安価だというのも見逃せない点ですよね」

佐藤「それと在庫を抱えないですむという受注形態も魅力ですよね。最低100枚から受けつけて中4日でできるとか」

渡辺「そういう意味ではプレイステーションや3DOに、インディーズ的なソフトの出せる可能性はありますよね」

佐藤「これでひょっとしたら変わるかもしれないですねえ!」

平林「僕はよく『第三のビジネスモデル』という言い方をするんですけれども、第一のモデルはアタリで、言わば野放しだったわけですよね。第二が任天堂でキュッと管理して。そして今度ソニーや3DOのモデルは、野放しにするわけでもない、管理するわけでもなくて、サポートする。そのかわり1枚2ドルくださいという、可愛いものの言い方ですよね。第一のモデルはどうもダメだということはわかっている。第二と第三のモデルの戦いでどっちが勝つのか、ということなわけです。そのことに対して、ユーザーはまさにリアルタイムに立ち会っていて、実際にかかわれるわけですよ。ロイヤリティを取って、自分の工場で受注して、開発機材は数千万円で買い取らせるというやり方を変えるビジネスがいま始まってるわけで、この仮説のところまでは当たってると思うんですよ」

クリエイトとプレイの境界線上に可能性が

桝山「音楽モデルに無理矢理引き戻して言えば、パンクのところまですらじつはきてなくて、ビートルズが出てきたっていう時代に近いのかもしれませんね。ビートルズは自分でつくって自分で歌う初めてのメジャーバンドだったわけじゃないですか。それまでは作曲家が数えるほどしかいなくて、先生が曲書いてエルビスが歌うとかそういうことだったわけで。日本でも古賀政男とかがつくってたわけで、その辺の楽譜も読めな

ますやま・ひろし／1958年生まれ。メディア環境研究者。テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト代表。共立女子大学非常勤講師。『インターコミュニケーション』(NTT出版)米誌『WIRED』等で執筆。『電視遊戯時代』(ビレッジセンター出版局)では編集者を務めた。

The Young Person's Guide To The New Century

次世代のゲームを考える

い兄ちゃんがギター弾いて作曲して、歌ってるのがヒットするなんてことはなかったわけでしょう」

渡辺「ニューハードの可能性は楽器的な、クリエイティブとプレイの境界線上にあることなんでしょう」

桝山「それもあるし、さっき言ってた、ゲームにおけるDJ待望論みたいなこととつながると思う。でもじつはこのことって、マシンのスペックを上げるっていう話とは関係ないところにあるっていうのが面白いところだよね」

渡辺「ファミコンですらすでにやったやつらがいる（笑）」

佐藤「ハッカーインターナショナルですね」

平林「でもまさにポイントはそこだと思うんですよ。次世代の戦争っていうのはビジネスモデル戦争で、トリップ・ホーキンスの仮説は合ってるのか合ってないのか。そしてそれは合ってると思うんだけど、いつ実体を伴ってくるのかということですよ。そのことを松下の人もソニーの人も、あまりうまい形で外に向かってアナウンスしていないんじゃないかと思うんですよ」

佐藤「そう。すればいいんですよね」

桝山「日本でも3DOジャパンの小玉社長は言ってますよね」

平林「ひょっとすると過度な期待なのかもしれないですけど、第三のモデルっていうのはいちばんの魅力ですし、武器ですよね。でも経営者が来たら〝おまえの読みは間違っている。本当は任天堂になりたいんだ！〟って言うかもしれませんが（笑）。でもね、夢やビジョンがないのならトリップ・ホーキンスは次のマシンなんかつくらずにエレクトリック・アーツの会長をただやってるでしょう」

佐藤「楽器っぽいツールを出すんだったら、とりあえずだれかのスタイルに近いものができるような〝なんとかモデル〟をつくればいいじゃないですか。ロックアーティストみたいに〝宮本茂モデル〟とか〝田尻智モデル〟とか（笑）。ギターとかでもカッコだけはマネできるものはあるし」

浅野「シンセでも〝坂本龍一の音〟とかあるしわけだし、必要ですよね」

平林「そのことはいま気づいたことじゃなくて、任天堂でも次のクリエイターの育成ということはやってるわけじゃないですか。電通ゲームセミナーとか、野村総研と一緒にパソコンつくるとか。でもやりかたがなまぬるいんですよね。この業界のどこが患部だかわかってて、本当は手術して寝かせとかなきゃいけないのに、お薬三日分渡してるみたいなことですよ、やってるのは。でもそれは任天堂が宇治の工場でロムをつくってる以上は、お薬三日分のことしかできないわけですよね。そこに目をつけたトリップ・ホーキンス氏とその一派なのであれば、いっそ田尻モデルでもなんでも出しちゃえと言いたい」

桝山「たとえばビートルズというのはリバプールにいたわけですよね。あそこは港町だからアメリカからR&Bのレコードがいっぱい入ってきて、ああいうバンドが出てきたという。つまりイギリスのブラックカルチャーでしょう。そういう違う血の交配が必要なんです。大きな改革を起こすには」

佐藤「それはアジアかも！（笑）僕がゲーマーズナイトやったのもまさにそうですよ。音楽も聞くしファッションにも敏感な新しい血を持ったユーザーを送り込みたかったし、その新しいユーザーがひょっとしたらつくり手になっていくかもしれない」

浅野「次世代機が出てくる意義とか利点は見えてきた気がするので、今度はちょっとシビアな話にいきたいと思います」

桝山「どっちでもいいのか、君は（笑）」

浅野「いいんです（笑）。個人的な感想で恐縮なんですが、3DOのソフトって、年末まで待たないと欲しいようなソフトが出そろわない感じですよね。セガやソニーから発表された初期ラインナップも食指を動かされるものがあまりない。スーパーファミコンのときにしてもマシンを買ってもいいやと思うほどにソフトのラインナップが揃ったのは、マシンの発売後1年くらいしてからでした。ソフトの側面から見たとき、次世代機はしばらくの間かなり苦しいんと思うんですがいかがでしょう」

渡辺「そうかな、僕は『バーチャファイター』欲しいけど。『ストII』は他人とやるけど『バーチャ』はわりとひとりでやりたい。『バーチャファイター』やってて興奮するんですよ。で、あんまり他人とやりたい気しなくて。だからセガサターンが出たらすぐ買って家でひとりでやりたい。プレイステーションの先買いはできないけど。

　なんかあのゲームは人間の生理感覚を押さえてるソフトですよね。いままでモニターのなかで再現されていなかった人間の重さとか硬さ、柔らかさとか重力とか手触りとかを感じたんです。ただ動かすとかいじりまわすだけで気持ちいい。何かいまのニューハードが追求しているリア

わたなべ・こうじ／1961年生まれ。㈱GTV代表取締役。映像プロデューサー、ハイテクコメンテイター。月産コラム数30〜40本。著書『1999年のゲーム・キッズ』ほか多数。9月に小説集『マザー・ハッカー』12月に評論集『マルチメディア・バカ』刊行予定。

写真／セガサターン・ソフト『チャイニーズディテクティブ（仮）』セガ（開発中の画面です）©1994 SEGA

ひらばやし・ひさかず／1962年生まれ。青山学院大学経済学部卒。出版社勤務を経て独立。現在㈱インターラクト代表。ゲームアナリスト。日本初のゲーム産業考察オタク。著書に『ゲーム業界就職読本』（アスキー）がある。

★03-5950-7790の7の1で『渡辺浩弐新聞』が引き出せる。

ルとは違うパラダイムのリアリティを発見したんじゃないかと思うんですよ。『ストII』と『バーチャファイター』の何が違うのかなと。われわれは『ストII』にはもうあれ以上のハード的なスペックを求めないじゃないですか。ビジュアルクオリティとか色数が1000万色になるとかポリゴンが増えていくとかいうスペックは。もし『ストII』が今後進化していくとしたら、キャラクターが増えるとか、技が増えていくとかそういう方向ですよね。いわば格闘ゲームの最高傑作としてどん詰まりの究極に存在していて、あとはバリエーションしかありえないというような。

でも『バーチャファイター』は全く違うところからポンっときた、全く違うスタートラインについている。

ニューハードの話に持っていくと、メーカーがどっちの方向につんのめっているのかっていうと、専門誌に載るような数値的なスペックをいかに上げていくかという方向じゃないですか。たとえて言えば日本軍が造船技術にものを言わせてどんどん大きい軍艦をつくっていって、最後には戦艦大和をつくってしまった。でも大和ができるころには空軍の時代になってたわけで。そうした切り替わりの頃に、だれも飛行機をつくろうという方向に行かなくって、あんな無用の長物をつくってしまった、というところに行きかけているような気がします。

空軍という比喩を出したのは、『バーチャファイター』にすごく可能性を感じるからですけどね。『ゼビウス』が出てきたときのワクワク感があるんですよ。衝撃を受けたけどうまく言葉にならなくて、だけどみんなが何かを語りたくなってきている気がする。『バーチャファイター』がなぜ格闘ゲームなのかというと、人間の硬さ柔らかさ、あの弾み方がもっともよく再現できるからでしょう。

だから格闘ゲームの系統樹ではなくてもっとほかの名前のつくものかもしれない」

平林「よそのメーカーもそっちのほうに目をつければいいんだと思いますよね。あの人間の動きの肉感的でデフォルメーションがないのをもっと発展させて、バレリーナを踊らせて点数もらうソフトでもいいし、サッカーでもいいし、フィギュアスケートでもいいし、そういうことを考えることこそがゲームデザインだと思うんですね。格闘ブームがつづいているから格闘ゲームをつくっちゃう考え方が――マーケティングから逆算してくる考えかたでもあるんでしょうが――どうにももどかしい。ニューハードが戦艦大和になっちゃうのも同じ方向性でしょう」

桝山「ゲームデザインということについて言えば、一方で次世代機のポジティブな可能性として語られることのひとつが、グラフィックやビデオのクリエイターが入ってこれますよ、とかいうことですよね。でもゲームデザインというのはこれまでのアートの概念の中にはないものなんですよ。以前SSIというコアなメーカーの人にインタビューしたことがあるんですけれど、〝何が得意ですか？〟って聞いたら〝ルールメイキングが得意だ〟って言うんですよ。それってインタラクティブなメディアではすごく重要なことだけれど、これまでのアーティストの発想にはない部分ですよね。だから、カタい言葉で言えば〝インタラクションのデザイン〟の重要性をどの程度認識しているのかというのが〝マルチメディア〟の作家にはキーポイントになる。そういった意味で伝統的なメディアの文脈から来る人をあまり楽観視することはできません」

佐藤「逆にゲームデザイナーがアーティストとして認知されていくことはあるでしょうね、いずれは」

石埜「ソニーが偉かったと思うのは、〝ゲーム機だ〟というアナウンスがユーザー向けというよりは、つくり手に向けたアナウンスだったんじゃないかということですよ。一種、つくり手に対しての政治的なアナウンス。ゲームの快感構造とか、インタラクションの気持ち良さというのは、ゲームの外から来た映像の人とかにはわからないじゃないですか」

渡辺「僕もゲームの快感構造というのはとても大事だと思うんです。それがなぜなかなか評価されなくて、そこにこだわらなくて、そこに時間とお金をかけないのかというと、それを表現するコトバがないからだと思うんですね。いままであった映像がどうの音がどうのビジュアルがどうのっていう言葉で企画書を書いてしまうからそういうことになってしまうわけでしょう。ゲームの快感構造を分類して名前をつけていくという、〝インタラクションをデザインする〟ってさっき桝山さんが言ってましたけど、桝山さんがいまやっているような作業というのは現時点でとても重要だと思うんですよ」

桝山「名前のつけかたってすごく重要だから〝インタラクティブ〟って言い方も、もう少しいい名前を考えないといけませんね。『ウォークマン』とか『スーパーハイウェイ』くらいの名コピーをつけないと結局定着しないから。平林さん考えてくださいよ、〝第三のビジネスモデル〟とか〝グックドゥ商品〟みたいなうまいコトバを（笑）」

平林「考えておきましょう（笑）」

桝山「平林さんに質問なんですけど松下やソニーのような巨大企業がゲームに産業として乗り込んできているわけで、そのへんがこの前の8ビットから16ビットへの移行の時期との違いだと思うんですが。どうでしょう、どっちに転ぶんでしょうか」

平林「大型テレビが出たのが'79年、『ウォークマン』が'80年でベータマックスも含めたビデオデッキが普及したのが'81年、ファミコンが'83年なんですよ。それでその10年というのが、テレビ番組がつまらなくなって、空いたチャンネルに何か別の機械をつないで、何か別のチャンネルをつくろうという。つまり、AV機器で家電メーカーが食っていた時期だと思

いしの・みちほ／1964年生まれ。某美術大学在学中からゲーム雑誌のライターを始める。現在㈱ヘッドルーム所属。宝島社発行のゲーム誌『必本スーパー！』でスーパーファミコン担当レビュワーを務める他、各誌に執筆。各種ゲーム関連書籍にも深く関わる。

写真／プレイステーション・ソフト『メタル・ジャケット』ポニーキャニオン
（開発中の画面です）Ⓒポニーキャニオン

うんです。それで'87年にベータとかディスクシステムの撤退宣言が出て、プラットフォームの消滅という危機感を刷り込まれたのかなという気がしています。'90年代に入って、さて技術的には音響も映像もデジタル化まで行き着いたけど、プラットフォームにも勝敗というものがあることはすでに学習済みだと。じゃあ商売としてどう売ろうかとしたときに、おや、われわれの経常利益を追い抜いた任天堂のつくった〝ゲーム〟というものがあるじゃないかと。デジタルなんだからコンピュータともつなげてしまえと。じゃあマルチメディアと言ってしまおうと。そうして出てきたのが家電系マシンであって、家電＝マルチメディアとしてはゲーム機の双子として振る舞うことが宿命とされているわけです。

一方任天堂にしてみれば、家電系のマシンは他人の空似なわけですよ。だから家電系のマシンがどこまで本気なのかということはわかりません。ソニーはアナウンスとして〝ゲーム機だ〟と言ってますが、それも任天堂とひと悶着あって会議しまくっての学習効果というのがかなりあると思うんです。いまソニーが〝次世代通信網の社会的意義がどうのこうの〟とか言うとモノは売れないし弾かれる、という読みがあるのかもしれません」

浅野「10年くらいAV機器供給のための映像方面で食ってた人たちっていうのは、いわば10年かかって〝きれいな映像の撮り方のスキル〟を獲得していくのと引き換えに、〝つくり手としてのインタラクションに関する感受性〟にカンナをかけていていたわけで、いまからゲームに乗り込んでくるのはとても危険ですよね」

渡辺「まさにそう。大工さんとか性感マッサージの人なんかのほうがイイゲームをつくる可能性は高い（笑）」

ゲーム新世代には次世代ゲーム雑誌が必要だ

浅野「ゲームをとりまく環境はどう変わるでしょう。雑誌ですとか」

渡辺「さっきのインタラクションのデザインということをきちんと書いたり、つくり手の発言を載せる媒体も必要だと思いますよ。体裁も広告批評のような感じでいいんだから」

石埜「ゲーム雑誌もきちんと書けるライターを育ててませんしね」

渡辺「儲かってるうちにやっておかなかったことのツケが回ってきてるんですよね。ライターも育つと他のジャンルへ行ってしまったりする」

佐藤「つくり手に回ったりねえ！」

浅野「僕のほう見ないでくださいよ（笑）。こうしてやっているじゃないですか」

佐藤「『ED』の立ち上がりの時に困ったのが、書き手の不足なんですよ。それで音楽雑誌のライターの方にドラクエ関連のインタビューをお願いしたら、すごくいい切り口で話してくださるんですよ。中村光一さんが、インタビューが終わったあと〝こういうインタビューもあったんですねえ〟と言ったくらいですから」

渡辺「1950年代のフランス映画界の混沌というのがあって、クリエイターが雑誌に書くとか、評論家が論争してるうちに映画撮るとか、そういうなかで、映画の文法をめぐる言葉はものすごくいっぱいできたんですね。それがヌーベルバーグという一連の運動で。そのへんのことを『ED』みたいな雑誌に期待したいな」

浅野「うーむ荷が重い（笑）。天野祐吉さんのところへ行って『ゲーム批評』つくらせてくださいって言ったらやらせてくれるでしょうか」

桝山「糸井重里さんところへ行けって言われるよ。糸井さんOKならつくれるだろうけど」

浅野「『ゲーム批評』はぜひつくりたいですねえ。やりたいなあ」

ポスト32ビット時代の子供はデータDJの夢を見るか？

浅野「さて、最後に1995年以降2015年までのゲームシーンと、そのころ増えていくであろう職業を予測していただきたいのですが」

桝山「〝インタラクションデザイン〟というのはあまりいい言葉じゃないんですけど、ユーザー側の〝体験〟や〝行動〟をデザインしてゆく、というくらいの広がりを持った概念としてそれを考えると、課題はものすごく多いですよ」

佐藤「田尻さんなんかは気がついていそうですよね。プログラムまで請負って1本ゲームつくるんじゃなくて、インタラクションの気持ち良さみたいなものだけを追求する」

渡辺「ゲームの快感文法のコアみたいなものが再度注目されて、それに付随する言葉というのがどんどんできて、表現するシステムができてくると思います。そのコアのところって8割くらいの予算や時間かけてやるべきところなのにいまは1割くらいしかやっていないし、そこをつくり直すのにふんぎりがつかなかったりしているから、必要になっていくと思います。田尻さんのやってる『ゲームフリーク』なんかいちばんいいと思うのは、そういうことだけやるプロダクションになって、あとは外注に任せちゃう。粘土の硬さとか柔らかさとか量だけ決めるという。ここに気がつけばゲーフリは大企業になれる可能性があると思う」

平林「僕はゲーム演出家っていう仕事を将来してみたいんですよ。あらかたできたゲームに、〝これは当たり判定を1ドット内側にしたほうがいいですよ〟というようなことをきちんと言ってすぐに直せる職業。補完的ではあるんだけれど重要なことですよね。次世代機のソフトや開発環境というのは〝簡単につくったり試したりできるものなんです〟って言うことによって、わかりやすくなる効用があると思うんですよ」

桝山「あとほしいのは、きちんとしたネットワークゲームをやってみたいから、それをデザインしてくれるゲームデザイナーかな。堀井雄二さんでもいいんだけど」

石埜「僕はまだスタンドアローンなゲームの可能性ってあると思うから、爛熟するまで見届けたいですね。エッチものを排除してキレイキレイなうちはまだまだ甘いですよ」

渡辺「あとはさっきずっと言ってたデータのDJ。ひとつには膨大な情報、たとえば1000チャンネルくらいのCATVから検索してつぎはぎする人。もうひとつはゲームの面白さとかゲーム性をミキシングしちゃったり、まず佐藤大君に初代データDJになってもらって」

佐藤「デージェーですか（笑）」

渡辺「それで金持ちになって、アイドルとやっちゃって、フォーカスされて、落ちて行くところが見たい。（笑）」

さとう・だい／1969年生まれ。10代から放送構成、小説、作詞、雑誌執筆を中心に活動。ゲーム＆ハイテク（＝オタク）文化とクラブ＆ファッション（トレンド）文化の融合に興味を持ち、イベント企画や音楽プロデュース等、多才。ホワイトベース所属。

あさの・こういちろう／1966年「電波の日」生まれ。出版社等の勤務を経て、現在㈲アムカス所属。スーパーファミコンとプレイステーションのゲーム制作に参加する一方で、『ED』に編集スタッフとして関与。ハイテクと表現の出会う地点に常に興味を持つ。

AM2
AM R&D DEPT.#2

【総力特集】

ーチャファイター

SEGA"AM二研"の果てしなき挑戦

ポリゴンCGによって立体的につくられ、3D空間を縦横無尽に動き回るキャラクター群
対戦格闘ゲームのよりどころであった必殺技を完全に排除し
格闘の王道を突き進む究極の対戦ゲームとして、圧倒的な人気を誇る『バーチャファイター』。
"セガサターン"への移植も開始され、コンシューマ市場をも席巻しようとしている『バーチャファイター』と
斬新なゲームを生み出す革命集団としてのセガ・エンタープライゼス第二AM研究開発部、その深層に迫る。

企画・構成・文／松島賢司　協力／セガ・エンタープライゼス第二AM研究開発部　写真©SEGA

進化するバー

【総論】

革命としての『バーチャファイター』

**百花繚乱、爛熟期を迎えていた対戦格闘ゲーム界に彗星のように現れ
必殺技という果実に慣らされていた若者たちをアッという間に虜にした傑作、
ポリゴンCGゲームの新時代を開いた『バーチャファイター』の魅力。**

インフレが進んだ対戦格闘ゲーム

対戦格闘ゲームは必殺技のインフレという悪循環にはまり込んでいるように思う。『ストリートファイター』(カプコン／87年）では、リュウ、ケンの波動拳や昇龍拳は1発で相手を倒すほどの威力があった。しかし、いまやこれらの必殺技は〝ちょっと威力の強い技〟という程度の印象なのだから。

もちろん一方では「コマンド入力」にプレイヤーが慣れて、必殺技が自由に出せるようになったことや、必殺技の威力よりも、技の無敵時間（相手の攻撃を受けない時間のこと）を利用した闘い、他の技と組み合わせた連続攻撃、などなど、必殺技がその働き以外の使われ方に変化していったのも事実である。必殺技があるために闘い方にバリエーションが生まれ、対戦格闘ゲームの面白さを十二分に引き出してきたとも言えるのだ。

しかし、『龍虎の拳』（SNK／92年）に「超必殺技」が採用されたことで、それまでの必殺技は通常技として機能し始めた。この超必殺技は『餓狼伝説シリーズ』（SNK）や、『ストII』の最新作『スーパーストリートファイターIIX』にも「スーパーコンボ」という名前で取り入れられている。

これが必殺技のインフレである。

インフレが起こった原因はなんだろうか？　ひとつには、対戦格闘ゲームの魅力は必殺技にある、と制作者側が考えたからだろう。また、『ストII』以上に魅力のある必殺技（超必殺技）を取り入れることで、『ストII』との差別化をはかったとも考えられる。もっと面白く、もっと魅力的に、もっと威力のある……メーカー間の競争がインフレを生んだのだ。

素直に悪循環と言えないのは、インフレが起こっているからといって、ゲームがつまらないワケではないからだ。より複雑なコマンドを習得する面白さ。超必殺技を出すことのできる数少ないチャンスを見極める緊張感。超必殺技が決まったときの快感、など。確かに新しいゲーム性も生まれているのだ。だが、必殺技に対して食傷ぎみになっていたのも事実だ。

そんな時期に登場したのが『バーチャファイター』だった。

『バーチャファイター』の新しさ

『バーチャファイター』は、ひとつのレバーと、パンチ、キック、ガードの3ボタンというシンプルな操作系だ。コマンド入力の技はあるが、必殺技ではない。回し蹴りやパンチやキックを一連の動作で出す連続技、特殊な投げ技など、通常技の延長で使われている。必殺技と呼ばれるものを完全に排除してしまったのだ。これは、『ストII』が6個のボタンで通常技を使い分けたのに対し、他の対戦格闘ゲームはボタンの数を減らし、通常技のパターンを減らしたぶん必殺技を多くしたのとは、正反対の方向に進んでいる。

『バーチャファイター』がヒットしている状況を見ると、「対戦格闘の面白さは必殺技にある」という制作者の見方に誤りがあったということなのだろうか。誤りとまでは言い切れないが、確かに『バーチャファイター』には、必殺技とは違う対戦格闘の魅力がある。

その魅力とは、キャラクターの動きである。本物の人間のように動くキャラクターを操作する面白さだ。

よく〝『バーチャファイター』は本物の格闘っぽくてイイ〟という声を聞く。だが、単に必殺技がないことだけが「本物っぽさ」を醸し出しているわけではない。

いちばんの要因は細かいキャラクターの動きである。殴ったとき、殴られたとき。倒れるとき、倒したとき。蹴っている姿勢の美しさ。相手を投げているときの理にかなった重心の移動。キャラクターの動き……それらすべてが「本物っぽい」のだ。

そしてこれらの動きを実現したのは、高い技術力もさることながら、第一は制作者のセンスである。細かく根気のいる調整を、妥協しないで詰めていった結果だろう。モニター上の『バーチャファイター』が、止まっている画面写真で見るよりも圧倒的にかっこいい（――ポリゴンのカクカクとしたビジュアルが写真映えしないこともあるが）ということでも、制作者が動きに重点を置いて開発していたことがうかがえる。

個人的な体験だが、以前『バーチャファイター』をプレイ中、コンピュータの操作するキャラクターが崩れるという現象に遭遇した（電圧の関係でまれに起こるらしい）。キャラクターはパイだったが、ポリゴンCG（以下ポリゴン）が崩れ、足1本で立ち、左手が背中から、右手が頭から突き出ていて、体のパーツは認識できるがまったく人間の形状をしていなかった。そのフリーク・パイがウネウネと奇形の体を動かしながら向かって来たとき、思わず自分のキャラクター（サラ）をバックステップさせていた。怖かったのだ。とりあえずそのフリーク・パイは倒したが、恐怖はなかなか消えなかった。

そのとき、いつの間にかキャラクターを本当の人間の

ように認識していたことに気づいた。だからフリーク・パイを見て、本物のフリークが突然出てきたように感じ、恐怖したのだ。それはすなわち、本物と錯覚させるほどキャラクターの動きがリアルだということだ。

『バーチャファイター』のつくり出した空間

『バーチャファイター』は、対戦格闘ゲームの魅力を新しい角度から引き出したほかに、ポリゴンという技術の新しい使い方を提示している。

ポリゴンは80年代後半からゲームに導入されている技術である。ドット絵をアニメーションさせる従来の技法と違って、細かい描き込みができないという弱点はあるが、3D描写に優れているため、画面内に疑似空間をつくりやすいという利点があるのだ。その疑似空間がポリゴンゲームの魅力である。

『バーチャファイター』が出るまで、ポリゴンでつくり出している疑似空間は限定されていた。ほとんどのポリゴンゲームがドライビング（レース）ゲームや3Dシューティングだったからだ。これらの共通点は、プレイヤーの動かすキャラクターが背中を見せているか、キャラクターの目線が画面になっているかのどちらかだ。そういう意味では、いささか乱暴な意見ではあるが、『バーチャファイター』以前のポリゴンゲームはどれも同じであると言える。それはポリゴンの数が増えてもテクスチャーマッピングをしても変わらない。

しかし『バーチャファイター』は、ポリゴンを使って対戦格闘ゲームに仕上げた。どの角度からでもキャラクターを描けるというポリゴンの利点を、横を向いて並び立つという対戦格闘の基本を踏まえつつ、回し蹴りを受けて画面奥に吹っ飛ぶキャラクターの表現に使ったのだ。殴られても投げられても常に後ろに倒れる、それまでの対戦格闘のゲームっぽさをなくしただけでなく、格闘という3D疑似空間を新しくつくり出している。

ポリゴンゲームの新しい可能性を開いたことも、『バーチャファイター』が評価されるべき点のひとつだろう。

次世代マシンへの橋渡し

この号でも特集を組んでいるように、〝次世代マシン〟と呼ばれる32ビット／64ビットという高性能のゲームマシンが、ゲーム業界の話題の中心になっている。セガもソニーもほかのメーカーも、任天堂のスーパーファミコンに取って代るマシンを目指しているのだ。

去年8月、ファミコン・スペースワールドでの任天堂・山内社長の「64ビット機発言（プロジェクト・リアリティ）」から、次世代マシンについては噂や憶測ばかりが先行し、実態は見えないものだった。そのなかでメーカーは「何ができるのか」を模索しつづけていた。それが、今年6月のおもちゃショーの前後から、『セガサターン』や『プレイステーション』への参入メーカーやソフトが発表され始めたことで、少しずつ次世代マシンのカタチが見えてきた。

そのカタチとは、アーケードの移植が多いことと、ポリゴンゲームが多くなりそうだ、ということである。とくにポリゴンゲームに関しては、いままでのスーパーファミコンやメガドライブの性能では、高度なポリゴン処理ができなかった。が、ここ数年の『バーチャレーシング』（セガ／92年）『バーチャファイター』や『リッジレーサー』（ナムコ／93年）などのポリゴンゲームのヒットもあり、次世代マシンはポリゴンを頭の片隅に置いた設計がなされているので、ポリゴンやテクスチャーマッピングが可能になっているのだ。

ポリゴンがゲームのひとつ先のカタチと認識され、次世代マシンの目玉ソフトとしてリストのトップにラインナップされている。そう認識させたのも『バーチャファイター』の功績だろう。

しかし、別の危険性をも内包している。前述したように、ポリゴンであればなんでもイイというワケではない。次世代マシン用のソフトとして、安易なポリゴンゲームばかりが乱作されたとき、ユーザーがポリゴンゲームから離れてしまう危険である。『バーチャファイター』や『デイトナUSA』のヒットで、2匹目のドジョウを狙ったポリゴンの格闘ゲームやレースゲームがつくられてしまう可能性が、これまでのゲーム業界の動きを見れば容易に予想できてしまう（必殺技のあるポリゴンの対戦格闘ゲーム、とか）。

『スペースインベーダー』（タイトー／78年）『ゼビウス』（ナムコ／83年）『スーパーマリオ』（任天堂／85年）『ドラゴンクエスト』（エニックス／86年）。それら傑作のあとにつづく駄作の山。テレビゲーム20年の歴史がその関係を証明している。そして『バーチャファイター』も、間違いなくその後ろにいくつもの駄作を連ねるに違いない、テレビゲーム史の一端を担う作品であるということだ。

バーチャファイター』は、8ビット／16ビットから32ビット／64ビットの次世代マシンへの移行、という歴史の転換点を代表する作品になるはずだ。

夢のなかでも対戦してる

ジャッキー「『バーチャ～』で対戦する楽しさは、相手との読み合いですね。ハマった、勝った～、みたいな（笑）。『バーチャ～』やり始めた頃、初めて乱入というものを体験しまして。つい勝ったんですよ。そのときに、これは気持ちイイ！って（笑）。で、負けたときは悔しい、と。それから、なんで負けたのか考えて対処法を見つけますよね。次に同じ相手とプレイしたときに考えた対処法が通用すると、これでいいんだ、と。これで手口をひとつ解明したかな、と」

アキラ「負けても勝っても楽しい。なぜ負けたかを考えるのも楽しいんです」

ジャッキー「違う人と対戦したいですよね？（笑）」

アキラ「強い人のいるゲーセンの噂を聞いたら、すかさず行くよね（笑）」

ジャッキー「四天王が各地を平定して歩いている、と（笑）。風邪で熱にうなされながらも、頭のなかでふたりのポリゴン人間が動いてませんか（笑）」

アキラ「夢で対処法を思いついたり（笑）」

ジャッキー「それは素晴らしいですね（笑）」

渋谷「でもジャッキーだって、この間椅子並べて寝てたら、ウルフ～って（一同爆笑）」

ジャッキー「いやあ、最近ウルフで回す（――ジャイアントスイングで回すこと）のが楽しくて。ゲーセンから帰ってきてそのまま寝たら、しぼりだすような声でウルフ～って言ってたらしいですよ（笑）。かなりヤバいですよね」

――リプレイがあると、リプレイを

渋谷洋一VS新宿ジャッキーVS四天王

スペシャル座談会

『バーチャファイター』巡礼の旅

美しく勝つ時代は終わった

『バーチャファイター』のつわものたちが集うゲーセン、新宿『スポット21』の最強のトライアングルである渋谷洋一氏、新宿ジャッキー、そして噂の四天王よりウルフ、ラウ、アキラ（ジェフリーは遠征のため欠席）が語り合うゲーセンゲーム、対戦格闘ゲームとしての『バーチャファイター』の王道。

楽しむためにカッコよく勝ちたい、っていう欲求が出てきますよね。でも対戦をやっていて、カッコよく勝ちたい、けど負けたくない、みたいな葛藤がありませんか？

ジャッキー「もうなりふり構わず、しゃがみパンチでもいいから勝つ、みたいな（笑）。勝てればいいんです（笑）。相手が素人の動きをしていても、全力で闘いますよ（笑）」

アキラ「最近はみんな強くて、美しく勝てないんですよ」

ウルフ「美しく勝つ時代は終わったんです」

アキラ「実力差がなくなってきたんですね」

——ウルフが持ちキャラの渋谷さんはどうですか？　最後はジャイアントスイングで決めたい！　みたいな気持ちはないですか？

渋谷「相手にもよりますよね（笑）。いけそうだったら、やっぱりジャイアントスイングやスプラッシュマウンテンで……（笑）。『スポット21』（つわものたちが集まる新宿のゲーセン）とかだと、そんなことしているヒマもなく……」

ジャッキー「ローキック、ローキック（笑）。『スポット21』に四天王が現われてから、まだ雑誌に出てないような技がどんどん広まりましたよね（笑）」

ウルフ「ちょっと回しちゃったかな、と（笑）」

なりふり構わない“鬼畜モード”

ジャッキー「四天王は、そのあと池袋とか横浜に遠征に行かれてた時期があったそうで（笑）。その間に『スポット21』は独自の成長を遂げてたんですけどね」

ウルフ「対戦するときに、相手に合わせてモードがあるんですよ」

ジャッキー「（笑）なんて言うんですか？　ちょっと教えてください」

アキラ「普通に闘うのと、なりふり構わず闘う“鬼畜モード”っていうのがあって（笑）。“鬼畜モード”に入って負けたら、そいつには勝てないかな、と。『スポット21』では“鬼畜”に入って五分五分ですね。10連勝なんて、最近はできませんよ。5回も闘えば相手が対処法を覚えちゃいますから」

ジャッキー「師範を超えてみろ！って感じで、弟子たちがジワジワ力をつけて上ってきているところなんですよ」

渋谷「『スポット21』でウルフの会をつくろうかなと思って……」

ウルフ「ジャイアントスイング友の会、ですか（笑）」

渋谷「ウルフを使う人は多いですよね。でも、この間の代々木の『LIVE UFO'94』のゲーム大会で、僕よりもウルフのことが好きなんじゃないかっていう人が、サラを使っていて。で、勝ってたりするから、ちょっと悲しかったり（笑）」

ジャッキー「ウルフって、けっこう負けても回せば勝ち、みたいなところありますよね（笑）」

渋谷「ありますね（笑）」

ジャッキー「勝ちを拾いにいくというよりは、気持ちよく終わることを優先させるキャラクターなんですよ（笑）」

——イヤな闘い方をする人とかいますか？

ジャッキー「『スポット21』にいる完全に“待ち”のカゲとか。どうやっても勝てないんですよね。勝てる気がしない。『暗黒カゲ』って呼んでるんですよ（笑）。完璧に待たれるとツライです。ところで『バーチャ〜』に“バメ技”はないですよね？」

ウルフ「抜けにくい技はありますけど」

ジャッキー「そうですけど、対処法は絶対に何かあるじゃないですか。相手は知らなくて“バメ”だと思ってるだろうなって感じても、全然構わないでしょう（笑）。自分なりに抜け出す方法を編み出してほしい、みたいな（笑）。そっちが同じことやってたら、同じように攻めるよって（笑）」

対戦したつわものたち

ジャッキー「『LIVE UFO』で優勝した“池袋サラ”とか。いやあ、僕のほうが絶対勝ち越してるんですけど（笑）。あれだけは悔しかったですよね」

渋谷「あのときは熱があったからでしょ？」

ジャッキー「画面見てても何やってるのかわからなくて（笑）」

アキラ「あとは“横浜ラウ”とか……。攻めのキャラなのに、なんか“待ち”がウマイっていう」

ウルフ「横浜はなんだか違う発展をしているよね」

アキラ「あそこはしゃがんで投げるのがウマイ。ずっとしゃがんでいるから、これは勝てるなと思ってパンチを出すと投げられる。最初はずっと負けてましたね。なんとか見切るようになってからは勝てるようになったけど」

ジャッキー「で、平定したと（笑）」

ラウ「2回ほど行ったよね（笑）」

——地域差が出るっていうのは凄いですよね。人によっても動きが違う、みたいな。『スポット21』は正当な進化をしているんですか？

アキラ「それが意外も意外で、なんで立っているのに強いんだろう、っていう」

ラウ「しゃがんでれば投げられないですからね」

アキラ「ひたすら立ってて、しゃがみの攻撃が全然当たらなくて。最初の頃はみんな立ってるから投げがバンバン決まって。しゃがみ始めたら下の攻撃を当てる。そのうちみんな立ったりしゃがんだりしはじめて、こっちがわけわからない（笑）」

——自分で自分の首をしめてる。（笑）

アキラ「そうそう（笑）。ジャンプキックをやったら、それも3日で終わり（笑）」

ウルフ「育ててる（笑）」

ラウ「育ってる育ってる、困ったなあ（笑）」

アキラ「なるべく返しにくい技を使って。一瞬で二択を選択しなきゃいけない状況が、かなりあるから」

ジャッキー「そうなんですよね。究極的に突きつめると2分の1なんですよね」

ウルフ「上か下か。打つか投げるか（笑）」

ジャッキー「そこなんですよね」

アキラ「いま闘っている相手はこんな闘い方をする、とか。1試合目がこうだったから次は、みたいなのを頭に置いて」

ジャッキー「そうですよね」

アキラ「それを一瞬に判断して、決まったときに、おっしゃって（笑）」

——さきほどの、横浜では発展の仕方が違う、というのが『バーチャ〜』

の懐の深さかな、と思いますね。
ジャッキー「そう。知っている人とやると、顔が見えなくてもキャラクターの動きでだれだかわかるんですよ。ありますよね？」
ウルフ「ある、ある」
ジャッキー「終わったあとに覗いて、ああやっぱりって（笑）。いまや『スポット21』は20人くらいがそういう状態になってて、だれが来たかなんとなくわかるんですよね。その人のウルフとか、その人のジャッキーとかがあって。プレイヤーの色が出る。そこが『バーチャ～』の凄いところですね」

マナーの問題

対戦している人たちのマナーはどうなんですか？　ひとりの人がずっと占領している、みたいなことは？
ジャッキー「ネットにも出てたんですけど、新宿はすごくイイみたいですね。新宿は100円交代ですよね（笑）」
アキラ「悔しいけど、また……みたいな（笑）」
ラウ「他の人のを見て、研究して」
アキラ「ああ、こうやるのかって」
ウルフ「負けたら負けたで、なぜ負けたかを考えないとね」
アキラ「もう習慣になっちゃってるから（笑）」
ウルフ「そうしたら強くなるし、強くなったら嬉しいじゃないですか。そうすると対戦がもっと面白くなりますよね」
――いやあ、今日、皆さんに集まっていただいたのは、対戦でイヤな闘い方をするヤツいますよね？　っていう問いかけに、そうそう、いるいるって同意してもらおうと思ったんですけど。なんだかアテが外れたなあ。（笑）
ウルフ「しゃがんでいる相手はイヤかな、とも思うけど……」
アキラ「〝待ち〟に入ってるヤツ」
ウルフ「そう。でも、そのくらいしかないかな～って（笑）。ずっと蹴り上げやってくるジャッキーはイヤかな」
アキラ「上級者だと、そのへんも面白いんですけど、初心者だとツラいかな」
ジャッキー「そうですねぇ。でも、それの対処法をひとつずつ自分で発見していくのが『バーチャ～』の面白さですよ。初心者のときは、ガードしててもダメージを受ける攻撃があるということから発見していって。だから、技も最初は少ししか公開されてなかったけど、ほかのキャラクターのコマンドを入れてみたら技が出た、っていう発見の楽しさを『バーチャ～』では堪能させてもらいましたよ（笑）」
――他の人が見たことのない技をやってると……。
ジャッキー「顔は画面見ているんだけど、目だけ手もとを見たりして（笑）」
――盗む、みたいな。（笑）
渋谷「始めてジャイアントスイング見たときはビックリしましたね。手帳に見た日付を書いちゃいましたからね（笑）。ジャイアントスイングを発見した日、みたいな。スプラッシュマウンテンを見た日もすごい驚いて。ちょうど、ウルフをこのまま使おうか迷ってた頃で。スプラッシュマウンテンを見て、やっぱりウルフだ！　って（笑）」
ジャッキー「隠されてた技が、ネットとかにも早くから出てましたけど、自然発生っていうか、本当に発見されていったんですか？　リークがあったとかじゃなくて」
ウルフ「情報を漏らしたようなことはなかったと……。私が防いでましたから（笑）」
ジャッキー「純粋に見つけていったんですね」
アキラ「ただ、最初は間違っているものもあって」
ラウ「微妙に違うのがありましたね。でも数日後見ると、少し直ってて、そのうちいつのまにか完璧になってて（笑）」
アキラ「すごいよね（笑）」
ウルフ「技の名前だけが違っていた（笑）」

対戦格闘ゲームの未来

ジャッキー「対戦台がある限り絶対何かしらがあると思いますよね。殴る蹴るの格闘じゃないかも知れないですけど、見知らぬ人と勝負する場っていうのがあれば、絶対成立すると思いますね」
渋谷「単なるブームで終わるとしたら『ストII』で終わっててもおかしくないですね。もう完全に定着してると思うんで。多少変わりながらずっと残るんじゃないかな」
ジャッキー「たとえば、昔で言えば、メンコとか勝負の場とかあったじゃないですか。いまはメンコとかやらないし（笑）。だからゲーセンに行けば、他人と勝負して、勝つ喜びとか負ける悔しさを味わえる。それが格闘ゲームっていうものになってると思うんですよね。だから格闘じゃなくても、なにか他人と勝負できるゲームがあれば、ブームとかじゃなくてずっと残ると思いますよ」
渋谷「ゲーセンが簡易闘技場っていうか……」
ジャッキー「それには理不尽じゃいけないので、『バーチャ～』みたいのがウケるのも道理かな、と」
ラウ「対戦台のおかげでここまで伸びましたよね」

『バーチャファイター2』

ジャッキー「ウワサだけは聞いてますけど」
アキラ「先に『3』を出したいですね（笑）」
ラウ「略しても長いタイトルになるようなことだけは避けたいですね（笑）」
ジャッキー「『ストII』やってた人って、ガードボタンを一から覚えるのはイヤだって『バーチャ～』やらないですよね。あれはいけないですよ。もったいない（笑）」
アキラ「いまでも『ストII』やりますけど、なんだか親指が小パンチボタンを押しちゃってて（笑）」
ウルフ「ダメージ受けてるぞ、おかしいな、みたいな（笑）」
黒川氏（AM二広報）「『2』と言ったらそれは『バーチャファイター2』（仮称）と世間でも認識するくらいになりたいですね」
一同「おお～！」
ウルフ「『2』はすごいですよ」
ラウ「『2』を見ちゃったら『1』には戻れないですよね（笑）」
渋谷「おお～」
アキラ「こんなんだっけ？　って感じで」
ウルフ「開発中の『2』をプレイして、後ろに『1』が置いてあるんですけど、『1』をやると、あれ？　って（笑）」
ジャッキー「悔しいなあ（笑）」

●HIGH ROLLER渋谷洋一／高田馬場のとあるマンションの一室にデザイナーとともに詰め、はや二週間。丸椅子に座り続け、床に寝、腕にけいれんを起こしながら、攻略本『バーチャファイターマニアックス』の原稿を執筆する日々が続いている。ついにそのマンションの別室へ引っ越すことを決意。
●新宿ジャッキー／『週刊ファミコン通信』の犬編集者として、日々歯車を演じるかたわら、新宿ジャッキーという、人なんだか何なんだかよくわからないけどカッコイイ名を語るバーチャ大好きっ子。ジャッキーに憧れて髪を染めたらしいが、なにぶん日本人だけに無理がある。『スポット21』に通うのは歯磨きよりも大切な日課だという。
●四天王・ウルフ／『バーチャファイター』企画サポート担当。アキラ／『デイトナUSA』開発チームプログラマー。ラウ／『バーチャファイター』開発チームメインプログラマー。ジェフリー／『バーチャファイター』開発チームプログラマー（座談会当日は、修行のため欠席）

どうせ勝つなら華麗に勝ちたい

とにかく〝じゃがみ待ち〟するヤツの多いこと。相手がパイやカゲだとすぐにしゃがむ人がいるけど、どうにかならないっスかね、アレ。それがブライアント兄妹だったりするとサイアク。そんなのが乱入してくると試合放棄したくなります。「強いヤツ」ってのはそんなことしなくても勝てるヤツのことを言うんでしょ。それで勝っても「強い」とは言えないっスよ。ただ勝つんじゃなくて、魅せてほしいのさ。ウルフのジャイアントスイングを決められたら文句は言いません。ジェフリーのトーキック・スプラッシュマウンテンをかけられるほうに落度があると思いますよ。「ウマいな、こいつ」っていう瞬間が一度でもあれば、フィニッシュが大技じゃなくてもイイです。

まあ、自分の100円で遊ぶんだし、上級者には通用しないことだし、その技しか知らんってのもあるし、実力ってのもあるし……最終的には個人の美意識や価値観の問題なんですけどね。こんな技で勝ちたいってのを頭の隅に置いて闘ってほしいんですよ。「相手がイヤがる技」と「返しにくい技」は違う。初心者は「勝てるようになりたい」のか「強くなりたい」のかを考えましょう。アキラの槍下炮やパイの雷陰掌打やりまくりとかも、抜けられる余地はあるから〝ハメ技〟ではないんです。でもさ、倒すまでできるけど、せめて2発でやめときませんか？ってのがここでの主旨なんっスよ。

螺旋按掌（らせんあんしょう）。地味ながら技ありな感じ。ミスして殴られることも。

AKIRA

鷂子穿林（ようしせんりん）。実戦では使えないけど、決めポーズがカッコイイ。

PAI

WOLF

豪快ジャイアントスイング。リング外まで飛んでく迫力アリアリ。

LAU

浮いた相手を連続技をつなげてリングアウト。けっこう難しい。

KAGE

数多いカゲの投げ技のなかでもっとも華麗なのが、この弧延落。

SARAH

長く伸びた足が奇麗なサマーソルト。これに魅せられた人も多い。

JACKY

フェースクラッシャー。めったに見ることのない貴重な技のひとつ。

JEFFRY

トーキック・スプラッシュマウンテンとダウン攻撃で、即KO。

『デイトナUSA』

モニター内を疾走する快楽

リアルな快楽を生み出すリアルな感覚

**AM二研レースゲームの最新作『デイトナUSA』。
レースゲームの頂点に立つべく生まれてきたこの作品にみる
リアル映像のゲーム、その面白さの秘密。**

ワイヤーフレームからポリゴンCGへの流れ

ゲームを取り巻く技術の進歩は、CGゲームひとつを取ってみても目覚ましい。ちなみにCGゲームとは、キャラクターをドット絵で描いてその立体図形をアニメーションの手法で動かす従来のゲームに対して、ビジュアルデータをもとに画面上の座標をリアルタイムで計算してキャラクターを描き出し、動かすタイプのゲームのことだ。

'80年代前半は、ワイヤーフレームという、点と線で立体物を表現する技法がCGゲームの主流だったが、'80年代後半からは平面を貼り合わせて立体を表現するポリゴンCG（以下ポリゴン）ゲームがアーケードの第一線で稼働し始めた。

そして去年あたりから、ポリゴンの平面に別の映像を貼り込むテクスチャーマッピング技術が採用されたゲームが登場しはじめた。家庭用ハードでもテクスチャーマッピングの可能なマシンの発売が今年末に予定されている。

しかしゲームの面白さとは、そういった高度な技術とは無関係な場所に存在している。ポリゴンだろうと

テクスチャーマッピングだろうと、CD-ROMだろうと、64ビットだろうと、マルチメディアだろうと、つまらないゲームはつまらない。

ではゲームの面白さには、何が関係しているのだろうか？

"面白い""凄い"と感じさせ何度も遊ばせる秘密

『デイトナUSA』は、CG基板「モデル2」を使用したAM二研の最新レースゲームである。『バーチャレーシング』『バーチャファイター』に使われた「モデル1」では不可能だったテクスチャーマッピングを初めてゲームに取り入れている。細かくマーキングされた車体、路面に刻みつけられたタイヤの痕、コース沿いに並んでいる木々、フロントガラスに映る木漏れ日。実写顔負けの映像がゲーム中、モニター内で展開している。モニターが大きく、だれもがその前で立ち止まるほどのインパクトを持っている。

ただ映像のインパクトだけでは、話題にはなるが大ヒットはしない。同じ映像ばかり見ていれば、だれでも飽きてしまうのだ。ゲーム、とくにアーケードの場合、その目的は短時間で"面白い""凄い"と感じさせ、何度も遊ばせることである。テクスチャーマッピングされたリアルな映像は、短時間で面白い、凄いと感じさせることはできるが、何度も遊ばせることはできない。

では、『デイトナUSA』の核はどこにあるのだろうか？ 答えは、AM二研が体感ゲームをつくりつづけてきたチームであることを考えれば、ある程度見えてくる。

それはリアルな映像のなかを疾走する快楽である。そしてその快楽を生み出すのがリアルな感覚だ。アクセルを踏み込んだときの、加速感やタイヤとアスファルトの摩擦がハンドルから両腕に伝わってくるような感覚、ドリフトしているときの横Gや壁や他車と接触した感覚。

リアルな映像のなかで味わうリアルな感覚こそが『デイトナUSA』の魅力なのだ。

リアルな感覚のないリアルな映像のゲームを想像してもらいたい。そんなゲームにお金を入れて何度も遊ぶ気になるだろうか。『F1や映画を見ていたほうがマシ』ということにならないだろうか。テクスチャーマッピングされたリアルな映像とは、リアルな感覚を生み出す隠し味なのだ。この核の部分を面白いと感じるかつまらないと感じるかは個人の嗜好の問題だが、ひとつだけハッキリ言えることは、映像が凄いからといってゲームが面白いことにはならないということだ。

駆動体がなくても面白くなければならない

5月には最大8人での通信対戦が可能な『デイトナUSAツイン』が登場した。リアルな映像のなかを疾走するリアルな感覚を楽しめる『デイトナUSA』に、「対戦」という新しい楽しみを追加したものである。このことで思い出すのが、去年の夏頃に出た『バーチャフォーミュラ』であり、そのことについて答えた鈴木裕氏の話である。「つくる側としては駆動体がない状態で十分面白くなければヒットにならないと思ってます。駆動体が全然ない状態で面白いところまで追及する、っていうのが僕のつくり方なんです」（『ED』第3号より）『デイトナUSAツイン』は駆動筐体ではないが、通信対戦や一部プログラムの変更などがなされている。AM二研のつくっているゲームの核は、通信対戦でもテクスチャーマッピングでも駆動筐体でもないということが、鈴木氏のこの言葉からわかるだろう。そして鈴木氏の考えは、『デイトナUSA』のディレクター名越稔洋氏やAM二研全員に浸透しているのだ。

ゲームの面白さの核はどこにあるのか。どうすればゲームが面白くなるのか。そのことをわかっているスタッフのつくるゲームにハズレはない。

『デイトナUSA』は、そんな"わかっている人たち"がつくったゲームである。

『デイトナUSA』

セガの開発したCG基板「モデル2」を搭載。テクスチャーマッピングされたリアルな映像と、視点を切り替えられる「V.R.ボタン」が魅力のレースゲーム。初級〈オーバルサーキット〉、中級〈キャニオンコース〉、上級〈シーサイドコース〉の3つからひとつを選択。制限時間内にチェックポイントを通過してレースを続行。初級は8周、中級は4周、上級は2周でゴール。レースに参加する車は全部で40台と過去最多（初級コース）。車体を擦りながら他車を押し分けて順位を上げていく感覚が気持ちいい。自分1台だけでラップタイムを競う「タイムアタック・モード」もある。

『デイトナUSAツイン』

『デイトナUSA』の通信対戦バージョン。プログラムやゲームデザインも変更している。筐体はふたり対戦用だが、4台をつなげ最大8人での対戦が可能。「プレイヤーオンリーモード」を選択すれば、敵車はレースに参加しないで対戦相手だけとのバトルが楽しめる。難易度選択やオートマティック、マニュアル選択の変更はないので、操作感やひとりプレイで培ったテクニックをそのまま活かすことができる。周回数を増やした「グランプリモード」もある。

（写真はいずれも『デイトナUSA』のもの）

最新作『バーチャコップ』と映画『とられてたまるか!?』の関係

CG基板「モデル2」の第2弾はガンシューティング。付属の拳銃で、ポリゴン・キャラクターをガンガン撃ちまくるゲームだ。『バーチャコップ』の魅力はリアルな人間の動き。『バーチャファイター』で培った技術を存分に活用しているので、撃たれた場所によってキャラクターのリアクションが変わるなど芸が細かい。つまり頭を撃たれたときと足を撃たれたときでは、倒れ方が違うということ。ゲーセンに登場するのは今年の夏。

また、このゲームはセガが全面的にバックアップした映画『とられてたまるか!?』に登場している。明石家さんま扮するプログラマー（じつは泥棒）が勤めるゲームメーカーで開発しているというゲームが、この『バーチャコップ』。また開発室のシーンの撮影にはAM二研の室内が使われたので、数々のヒットゲームをつくり出した二研の内部やスタッフを見ることができる。二研ファンなら一度は見たい映像。

映画の内容は、泥棒の明石家さんまから家を守るために立ち上がったサラリーマン武田鉄矢の奮闘を描いたコミカルムービー。監督は『遊びの時間は終わらない』でデビューした若手の有望株、萩庭貞明。

バーチャシリーズの映像演出

映画やマンガにみるバーチャ的表現

**ゲームの面白さを文章で説明するのは至難の業である。
操作感や皮膚感覚みたいなものが
ゲームの面白さに深くかかわっているからだ。
『バーチャファイター』『デイトナUSA』の映像演出から
その魅力、面白さの秘密を考えてみることにしよう。**

『バーチャファイター』や『デイトナUSA』は、いままでのゲームと違う魅力を持っている。かっこいいデモ画面。迫力ある映像。ついゲーセンの前で、デモ画面に見入ってしまったり、やりこんでいない人に「自分でプレイするよりも、うまい人のプレイを見ているほうが面白い」と言わせてしまう魅力だ。いままでは、プレイして面白いかつまらないかだけが評価の対象だったので、これは珍しい評価である。その評価を生んでいるのが、『バーチャファイター』『デイトナUSA』が取り入れている、映画やマンガ的な映像演出である。

たとえば『バーチャ〜』で、カゲが「孤延落（大きく真上に相手を投げ飛ばす巴投げ）」や、ラウが「転身巴咽掌（相手の喉をつかんで持ち上

『ポリスストーリー』
●'85年。ポニーキャニオン。監督・主演ジャッキー・チェン。国際警察特捜隊員に扮したジャッキーが、麻薬シンジケート退治に挑むアクション映画。この作品はその後シリーズ化され、『3』まで劇場公開されている。

JACKIE CHAN IN THE POLICE STORY
ポリス・ストーリー
香港国際警察

伝説を作るか、グンマ・アカギ、このモナコで日本人の伝説を!!

『F』
●六田登・作。「ビッグコミックスピリッツ」掲載。ドライバーとして天性の素質を持った主人公・赤城軍馬の半生を描いたF1マンガ。人間ドラマとしても完成度が高い。レースシーンは実写顔負けの迫力。全28巻。完結。©六田登・小学館／ビッグコミックス

げ、叩きつける技)」などの大技を決める姿は、まさにジャッキー・チェン映画の、キック1発で敵を吹っ飛ばすそれによく似ている。『デイトナUSA』でも、クラッシュ・シーンやスピード感の表現は、映画やマンガに近いものを感じる。

この映画的マンガ的映像演出を取り入れたことで、『バーチャファイター』はほかの対戦格闘ゲームとの差別化に成功している。それは『ストII』以降に出た対戦格闘ゲームが「必殺技」でゲームの迫力を出そうとしているのに対して、『バーチャファイター』では映画的マンガ的にデフォルメされたリアクションで迫力を出しているということだ。『バーチャファイター』や『デイトナUSA』が映画やマンガの映像演出に近いことに気づくと、あらためてAM二研のスタンス、ポリシーが明確に見えてくる。

それは「本物よりも本物らしいゲーム」「だれもが楽しめる（観客でさえも）ゲーム」をつくる、ということだ。「エンタテインメント」を創造する努力である。つまり、プレイヤーがお金を払ったぶんだけ楽しめるゲームを提供しよう、ということだ。もちろん、だれもが過不足なく楽しめるものをつくり上げることがどれだけ難しいことかは、いうまでもない。

本物以上に本物らしくつくられた世界、迫力ある映像のなかにいる人間や車を、自分の思いどおりにインタラクティブに動かせる快感。さらに観客としても楽しめるゲーム。この奥の深さが、プレイヤーを虜にして放さないパワーなのだろう。『バーチャファイター』や『デイトナUSA』には、まだまだ目に見えない秘密が隠されていそうだ。

『なつきクライシス』
●鶴田洋久・作。「ビジネスジャンプ」掲載。天才格闘家の女子校生・貴澄なつき。「強くてかわいい女の子」と、いまのマンガファンに受けるネタを扱いながら、その格闘シーンはリアルであり迫力がある。コミックス7巻。以下続巻中。Ⓒ鶴田洋久・集英社／ビジネスジャンプ

『高校鉄拳伝タフ』
●猿渡哲也・作。「ヤングジャンプ」掲載。アクション・スターを目指す高校生・宮澤喜一は、必殺の暗殺拳・灘神影流の継承者。最強の格闘家を名のる男たちとの死闘を描いた、超硬派格闘アクション。コミックス2巻。以下続巻中。Ⓒ猿渡哲也・集英社／ヤングジャンプ

『椿三十郎』
●'62年。東宝。監督／黒澤明、主演／三船敏郎、仲代達矢。三船敏郎扮する椿三十郎が御家騒動の黒幕の野望を阻止する。ラストの仲代達矢との決闘シーンは圧巻。

外部体感

体感指数

『アフターバーナー』('87年)

どちらかというと『アフターバーナーII』のほうがなじみ深い、ドックファイト・シミュレーション。というよりは「3Dシューティング」という表現のほうが適切。向かってくる敵戦闘機をバンバン撃ち落とすのが快感だった。先に進めなくても、ロックオンしてミサイルを撃ちまくり、急旋回する感覚だけで楽しめるという、どこを取ってもゲーセン向きな作品。マニアの間ではコマンド入力による攻略法が流行った。

『アウトラン』('86年)

超ロングランを記録した体感ゲームの金字塔。サーキットではなく公道を走ることや美しいビジュアル、BGMを選べることやコースを選択できることなど、プレイヤーを飽きさせないアイデアがたくさん盛り込まれていた。「ギアガチャ」という必殺テクニックが大流行して、全国各地で熾烈なタイムアタック合戦が繰り広げられた。ドライブゲームの最高峰であると公言してはばからないゲーマーも多数いるほど。

『スペースハリアー』('85年)

機械的な力でプレイヤーを動かし体感させる初めての作品。鈴木氏の作品で直接「人間」を操るというゲームは、考えてみれば『バーチャファイター』とこのゲームのみ。シートベルトに固定されて、プレイ中に前後左右に動かされるという体験をしたことがなかったゲーマーにとって、このゲームは相当ショックだった。「ゲーセン昔話」のネタとして必ず登場する。体感ゲームの迫力、魅力を印象づける作品だった。

『ハングオン』('85年)

世界初の体感ゲームと謳われ、ゲーム史にその名を残すことになった記念すべき作品。バイク型の筐体を巨大なジョイスティックにしてしまう鈴木氏の才能に非凡なものを感じる。体感ゲームの出現により、ファミコンとの差別化に成功、ファミコン全盛の時代を乗り切る原動力ともなった。ひとりでこのバイクにまたがりプレイするのがちょっと恥ずかしかったという内気な人の意見もあり。友達同士、カップルに最適。

AM二研作品にみる 体感ゲームのVR(バーチャル・リアリティ)指数

"機械的な体感"から"視覚的な体感"へ

世界初の体感ゲームとして有名な『ハングオン』発表以降、高い技術力と研ぎ澄まされたセンスで、優れたヒット体感ゲームをつくりつづけているAM二研。最新作『デイトナUSA』までのAM二研による体感ゲームの歴史をたどりながら彼らが目指す"究極の体感"に迫る。

内部体感

『デイトナUSA』('94年)

新CG基板「モデル2」を使い、テクスチャーマッピングを施したレースゲーム。5月に通信対戦可能な『デイトナUSAツイン』も登場し、『バーチャファイター』を凌ぐほどの対戦熱を盛り上げている。少しマンネリを感じつつあったレースゲームに新風を巻き起こしている。このゲームの根底に流れる「鈴木イズム(AM2研イズム)」を感じると、「AM2研ブランド」へのさらなる期待は高まるばかりだ。

『バーチャファイター』('93年)

ゲーム雑誌での紹介記事と画面写真だけでは、このゲームの面白さは伝わらなかったんではないだろうか。必殺技のない格闘で、しかもポリゴン・キャラクターはカクカクしているし。「何、コレ?」っていうのが第一印象だった人は多かったハズ。これだけ雑誌(=文字)での紹介、説明に適さないゲームは珍しいんじゃないだろうか。それだけに、実際に動いている画面を見たときのショックは計り知れないものがあった。

『バーチャレーシング』('92年)

『R-360』で体感の頂点を極めたAM2研が、新しい領域に踏み込んだ野心作。セガが開発した最初のCG基板「モデル1」を使用したポリゴンによるレースゲーム。画面のアングルを変えられる「V.R.ボタン」があり、ポリゴンゲームの魅力を十分に堪能させてくれた。このゲームに登場するピットクルーが『バーチャファイター』のモデルになったことは有名な話。まだまだ現役で活躍している大ヒットゲームである。

『R-360』('90年)

体感ゲームの最終形態がこれ。プレイヤーを乗せたまま360度回転してしまう筐体のドッグファイト・シューティングゲーム。それまでのものはシートベルトを着用しなくてもどうにかなったが、これはシートベルトがないととんでもないことになってしまう。プレイしていた客が吐いてしまうなどの弊害もあった。筐体が大きいため、これを置けるゲーセンが限られ、なおかつプレイ料金が高いという弱点を持っていた。

バーチャ

『ハングオン』から始まったAM二研と鈴木裕氏の歴史には、一貫した流れがある。いささか大雑把ではあるが、上記の図を見てもらえばわかるだろう。『ハングオン』から90年の『R-360』まで、駆動系は見事なまでに進化している。『ハングオン』では、機械的な力でプレイヤーの体を動かすのではなく、プレイヤー自らで左右に体を揺らすことで、筐体自体をジョイスティックにしていた。同じ年につくられた3Dシューティング『スペースハリアー』も、筐体が前後左右に動くだけの、おとなしいモノだった。

しかし『アフターバーナー』(87年)で2軸移動する駆動系を開発・採用してから、筐体はさらに激しく動くようになり、『R-360』(90年)では、ついにそのタイトルどおりに、筐体を360度回してしまったのだ。

ゲーセン内ではこれ以上動かせない、というところまできたところで、二研作品は180度方向を変えることになる。『バーチャレーシング』から始まったポリゴンゲームの流れである。

この方向転換を決定づけたのは、高度なポリゴンであり、それを可能にしたCG基板「モデル1」であった。空間表現に優れたポリゴン技術を得たことで、二研は〝機械的な体感〟(外部体感)より〝視覚的な体感〟(内部体感)を優先させた。〝視覚的な体感〟とは目の錯覚のことである。モニター内の情報によって、プレイヤーに体感(正確に言うなら身体は感じていない。脳が感じているから脳感か?)させるのだ。

あえて極端な言い方をすれば、プレイヤーは二研に騙されているのである。

しかしポリゴンだけでプレイヤーを騙せるわけではない。ポリゴンでつくった画面は、ただの平面の集まりに過ぎない。アクセルを踏み込んだとき、どんな感じで加速するのか。コーナリングでは、時速何キロからコントロールを失い、車体がどのように挙動するのか。ブレーキを踏んだときは。クラッシュしたときは……。そんな細かい計算と調整の積み重ねがあって、始めてプレイヤーを騙すことができるのだ。

二研は『バーチャファイター』『デイトナUSA』と、見事にプレイヤーを騙している。さらに『デイトナUSA』からは新しいCG基板「モデル2」が採用されている。これは、ポリゴンの表面に実写や描き込んだ映像を貼り付ける技術、テクスチャーマッピングを可能にしている。テクスチャーが使えることで、二研の「騙し」がより巧妙になった。〝視覚的な体感〟の領域に踏み込んだ二研も、〝機械的な体感〟を捨てたわけではない。それが93年の『バーチャフォーミュラ』だ。前後左右に動く筐体に『バーチャレーシング』のソフトを載せたこのゲームで〝視覚的な体感〟と〝機械的な体感〟を合体させている。体と脳の両方から攻めれば、否応なしにその体感指数が高まるのは火を見るよりも明らか。ますます「騙し」のレベルが高くなったのだ。

年末か来年頭に市場投入が予定されている『バーチャファイター2(仮称)』。またその次のゲームは何か。どんな「騙し」のテクニックを駆使しているのか。

こんなに面白くて気持ちのいい「騙し」なら、いつまでも何度でも騙されたいところだ。

Special inter-view 1

ゲームをするのも楽しいけれど つくるのはもっと楽しいんだ

“体感ゲームのマエストロ”かく語りき

Yu SUZUKI
鈴木 裕

体感ゲームの歴史は彼がつくった、といっても過言ではないだろう。『バーチャ』シリーズの核心、すべての鍵は彼とともにある。たどった軌跡がそのままゲームの歴史になった。鈴木裕。

インタビュー／佐藤大　構成／松島賢司　撮影／中村修介

すずき・ゆう
●1958年生まれ。'83年にセガ入社。言わずと知れた「体感ゲームの神様」。数多くの体感ゲームを世に送り出した、アーケードゲーム界の牽引者。アミューズメント研究開発本部取締役、第二AM研究開発部・部長、現在は『バーチャファイター2』の開発に全力を傾けている。

ゲームメーカーはもっとオープンにならないと

1986年にセガ本社から離れて、僕の知り合いの腕のいいデザイナーたち7人と、セガ本社の裏にある倉庫に入って、開発を始めたんです。「スタジオ128」っていうんですけど。そこでの最初の作品が『アフターバーナー』です。半分独立状態です。

なぜそうなったのか、理由はいくつかあったんですけど、いちばんは、会社の規律にがんじがらめになって力を発揮できなくなった、ということでした。たとえば、明け方の4時まで仕事をしていた人に、朝の8時半に起きろって言うのは可哀相ですよね。ソフト開発は、キリがつくところまでやり込まないと終われないんですよ。それで8時半に遅れた人が3回で欠勤扱いになったりして、一生懸命やってる人ほど割が合わなくなって。僕はみんなに、細かいことを気にせずに仕事に没頭できる環境を与えたかったんです。

それから何年かして本社に戻ることになったとき、アミューズメント(AM)が七研まであって、最初はAM八研だった。その後、ソフト開発の部門は一から三にしようっていう話が社内であったときに、じゃあAM二研になります、ということで。

AM二研は、別会社がセガにくっついて延びたという育ち方をしていますから、外から見ると異彩を放っているように見えるんじゃないんですか。AM二研の人間は、よくメディアに顔を出す、というのも特異なところでしょうね。

僕はもっとゲームメーカーもオープンになっていかないといけないと思うんです。開発者が出てきて、つくったゲームに対して話す。もちろん、会社のシークレットというものはいくつかあるので、それはうまくかわしながら。ゲームをするのも楽しいけど、つくるのはもっと楽しいんだ、ということをオープンに語ってもいいんじゃないかと思います。

いま、子供たちの間では人気の職業のひとつですからね。昔はゲーム屋っていう感じでしたけど、いまではテクノロジー的に言えば世界のトップレベルですから。

僕らが、技術者として胸を張っていられる状況、地位を確保してあげることによって、夢を持っている人たちにその夢を実現させてあげたいですよね。

僕のなかではプログラムもプラモデルも同じ

僕がセガに入社した動機は、ものをつくることが好き、ということだけでした。ゲームはほとんどやらなかった。大学に通っているときも(笑)。とにかくつくるのが好きで、子供の頃、プラモデルをたくさん買ってきてつくった覚えがあります。でも僕はきちんと塗装までして飾っておく、というタイプじゃないんです。つくったら1日動かして、次の日にはもうジャンク箱のなかに入ってました(笑)。で、楽しいのは、そのジャンク箱のなかにあるいろいろな部品を組み合わせること。車の4つのタイヤすべてにモーターをつけて「最強だーっ」とか言ったりして(笑)。電子技術だけに興味があるとかじゃなくて、ものをつくる、組み立てるのが好きなんです。彫刻も、音楽をつくるのも好き。

プログラムって、つくるときにあれやこれや買って集めなくても、言語を組むだけでつくることができますよね。僕のなかではプログラムもプラモデルも同じなんです。

趣味でつくっている場合はでき上がる瞬間が楽しいんですけど、仕事だと期限に間に合わせないといけないので、逆にでき上がる瞬間がいちばん辛いですね。本当はここまでやりたいけど時間がない、期限は絶対だから、とかね。やっぱり試行錯誤しながら実験しているときがいちばん楽しい。実験して、新しく発見したものをゲームのどこに使おうか、っていう時期ですね。プラモデルで言うと、ジャンク箱のなかにあるバラバラになっている部品を出してきて、これは何に使おうか、こうしよ

う、ああしようって考えている感じです。『バーチャファイター2』（仮称）はいままさにそういう時期なので、楽しいんですよ（笑）。

次に楽しいのは、でき上がったゲームで遊んでいる人を見ること。それだけに、時間切れで中途半端のまま出してしまったゲームっていうのは、いつまでも悔しいです。『アフターバーナー』がそうだったんです。自分の考えている高度なバランスに到達しないうちに、会社のほうからどうしても出してくれって言われて。しかたなく出すことにしたんですけど「2カ月でインカム落ちますよ」って言ったんです。最初の2カ月くらいは目新しいからもちますけど、そのうちにお客は離れていくってことは、自分でつくってるからわかるんです。

ですから、完成バージョンができたらすぐに取り替えることを約束してもらった。つまり『アフターバーナー』は開発途中のものだったんです。それで『アフターバーナーⅡ』のデモ画面では『Ⅰ』を壊して『Ⅱ』が出てくるんです。『Ⅰ』は本当の姿ではない、っていうことをアピールしたかったんです。

『バーチャレーシング』と『バーチャフォーミュラ』の関係とは違います。ソフト的に、両者はほとんど同じですから。それは『バーチャファイター』にも言えることで、やり残したことを次でやる、というようなスタンスです。僕が楽しいと感じることはみんなも楽しんでくれるはず。『バーチャファイター』のときは、「どうして格闘？」って言われ方をしました。いままで僕は、ニューハードで開発する機会が多かったんですが、どうしてもうまくいっていたレーシングゲームになるんです。新しいハードでやり慣れないことをやろうとすると、開発に時間がかかるんですよ。結局リスク回避で、カタい線をねらう。ですから、「モデル1」で最初につくったのが『バーチャレーシング』になるわけですよ。で、リスク回避しなくてもよくなったので、『バーチャファイター』を始めたんです。会社の上のほうは心配したりするんですけど、まあ、やらせてくださいってことで。

格闘が好きだから格闘ゲームにしたワケではないんです。もともと3DのCGが好きで、『ハングオン』から使っているんです。最終的な表現系がスプライトかポリゴンかの違いだけで。ただ、ポリゴンのほうが全部数式でコントロールできるので、自分の自由度が上がりますから。思った鍋とコンロが手に入ったっていう感じ（笑）。自分の好きなように料理できるな、と。

なかでも、柔らかいものを動かすっていうのが、技術的にも難しくて興味があったんですよ、技術者として。たとえばネコだったりとか、無脊椎動物だとヒトデとか。

それにマーケットの状況を加味すると、格闘技かなって。格闘ゲームは飽和した状況だったですけど、あまり周りのことは気にしないで。やりたかったことは凄くシンプルなんですよ。

僕は自分のことをきわめて普通の人間だと思ってますから（笑）。僕が楽しいと感じることは、みんなも楽しんでくれるんじゃないかと思うワケです。たとえばパンチングボールに嫌いな人の写真を貼って殴ると、気持ちよさそうでしょ？

フィーリング重視のつくり方をします、僕は。記憶力重視じゃないんです。技のコマンドでも、子供やゲームをやったことのないような人に最初プレイさせるんです。みんなわからないから、レバーをガチャガチャ動かしますよね。そのレバーの動きをデータに取って、よく入るこの動きは基本技に入れようとか、少ない回数の動きはこの技にしよう、とか決めたんです。そうすると偶然に技の出る確率が高くなりますよね。子供でも技が出るし、女の人でも遊べるんです。倒されて起き上がるときにキックボタンを連打している姿って、なんだか微笑ましいでしょ？焦ってる気持ちがわかるし。

『バーチャファイター2』は普通の格闘技になる

中国に取材に行って本物に触れたことで、『バーチャファイター』はまだまだだなっていう思いを強くしましたので、『バーチャファイター2』（仮称）は非常に普通の格闘技に近づいていきます。「格闘技として普通になる」——文章にしても、全然ウケないでしょうけどね（笑）。

『アウトラン』のときにも、普通のドライブゲームをつくりたいって言ったんです。だってレーシングカーに乗ってるより、その辺の道を女の子を乗せて飛ばすほうが気持ちいいでしょう？　伊丹十三監督の『お葬式』って映画ありましたよね。「葬式」ひとつを描写して賞をたくさんもらいましたよね。日常のなんでもないことをクローズアップする、その描写能力が優れていれば、ある程度どんな状況でもアピールできるんですよ。

『バーチャファイター2』（仮称）も、細かい描写のクオリティを上げて、普通の格闘技を目指すんです。まだまだ完成までは時間がかかると思いますけど。

ひとつのプロジェクトを1年とか2年かけて進めると、いろいろな問題点を抱えて挫けちゃうんですよ。だから、感動したり、これをやったら喜ぶだろうなとか、これは絶対にいけるっていう強い思いが必要なんです。今回中国に行ったのも、そんなパワーを授かるため。充電なんて簡単なものじゃなくて、「気」を拾ってくるというか、もう、プルトニウムを仕込んでくるって感じですね。1年間持つくらいの、爆発的なエネルギーを。

とりあえずそれは仕込んできたので、あとは今年の秋か冬まで、突き進むだけです。

Special inter-view 2

次もドライブゲームをつくる 別のジャンルだと逃げている気がするから

『デイトナUSA』を擁し急浮上する若きディレクター

Toshihiro NAGOSHI
名越稔洋

なごし・としひろ
●1965年生まれ。第二AM研究開発部・副部長。東京造形大学卒業後、'89年にセガ入社。鈴木裕のもとで『G-LOC』『R-360』『バーチャレーシング』『バーチャフォーミュラー』のデザイナーとして参加。プロデューサーとしては『デイトナUSA』が初作品。

AM二研から鈴木裕に次ぐ新しい才能が頭角を表してきた。ゲームセンターで『バーチャファイター』と人気を二分する『デイトナUSA』のプロデューサー、名越稔洋が語る。

インタビュー／佐藤大　構成／松島賢司　撮影／中村修介

これをつくりあげれば自分のなかで新しい幕が開く

『デイトナUSA』では、それまでドライブ・ゲームではご法度とされてきた、ブレーキにウエイトを置いてみようと思ったんです。ブレーキを踏まないでもできるゲームが、いままでたくさんありましたよね。それでブレーキングとドリフトをかみ合わせてみたんです。子供の頃、自転車で後輪のブレーキを思いっきりきかせてドリフトさせて遊びましたよね。『デイトナUSA』のドリフトはアレなんです。ドリフトを自分の意思で起こしたり、起こさなかったりできる、これを狙いました。

ロケテストのときはヒヤヒヤしましたね。みんなブレーキを踏んでくれるだろうか、って。1回目のテストのときはほとんどの人がブレーキを踏みませんでした。まあ、しょうがないな、と。いま出ているゲームのほとんどがブレーキを使わないから。でも、プレイした人の5パーセントがブレーキを踏めばいいと思ってたら、結局10パーセント以上の人がブレーキを使ったんですよ。これはいけるかも知れないと思いました。周りの人からは、やめたほうがいい、ってずっと言われつづけたんですけど、これをつくりあげれば自分のなかでひとつ新しい幕が開けられるような気がしたんで、とにかくやろう、と。

こういう話をすると、どうしてクラッチはやらないのか、って言われるんですけど、クラッチまでやったらシミュレーターになるような気がするので。ペダルが多いのもイヤなので(笑)。お手軽ドリフトを目指していたので、シミュレーターはちょっとダメかな、と。

しかしゲーマーたちは凄いですよね。減速率に対してドリフトが起きるっていうのを発見してから、ブレーキよりもギアの4速から1速に落としてコーナー回って。僕らより速い。(笑)

『デイトナUSA』を変えた鈴木裕のひとこと

ロケテストのときに、ひとつショックな出来事があったんです。プレイした人にアンケートを書いてもらって参考にするんですが、そのなかにたった1枚だけ、リアルでイイっていう意味のコメントがあって。『デイトナUSA』で僕の目指したものは、たとえばお手軽なドリフトだったりして、けっしてリアル志向ではなかったんですよ。でも、リアルな印象を受けた人もいたのがショックでした。ショックと同時に嬉しかったこともあって、メインプログラマーもそのコメントを何百枚かあるアンケートのなかから見つけて気にしてくれていたんです。まずいと思ったのが僕だけじゃなかったことで、それが手直しを始めたんですけど、それがうまくいかない。悩んでいたら鈴木部長がひとこと、アドバイスをしてくれたんですよ。いいからとりあえずやってみろ、って。言われたとおりに直したら、ゲームの印象がガラリと変わったんです。鈴木部長は『デイトナUSA』の開発チームじゃないから、プログラムはもちろん見たこともないし、どんなパラメーターが用意されていることも知らなかったんですけど、ドライブ・ゲームってことや、操作感や、組んでいる人間からプログラムを推測してアドバイスしたらしいんですけど。

こっちは数千通りくらいのパターンを試してダメだったのが、部長のひとことでガラッと変わっちゃう。これは凄いと表現するしかなかったです。それで、当初は予定していなかったんですけど、スペシャルサンクスとして鈴木裕の名前を入れたんです。部長には、これはおまえのゲームなんだからおまえの名前でやれよ、って言われてたんですけど、部長のアドバイスがなかったら自分自身どうなってたかわからなかったので、やっぱり入れさせてくださいって。

天才肌の人は当たり前のことしか考えていない

鈴木部長もそうですけれど、天才

肌っていわれる人って、そのジャンルに対して純粋に、当たり前のことしか考えてない人だなって思います。人がアッと驚くようなアイデアなり発想なりをいつも持っているのかっていうと意外とそうではなくて、当たり前のことを考えて、当たり前のことをしているだけなんですよ。

たとえば、考えたアイデアを部長に見せますよね。結構中途半端なアイデアだったりするんですよ。自分で考えたっていう思い込みばかりが強くて、よく考えると全然ダメだったり。それを部長は、一発で「全然ダメ」って言えるんです。あまりにも純粋なんですよ。他人がどうのっていうことにとらわれないで、自分のなかの評価軸に純粋に反応できる。子供と同じなんですよね。表現が悪いですけど。(笑)

僕も5年くらい経ってやっと慣れましたけど、最初の頃は戸惑うことばかりで。コミュニケーションがとれないんです(笑)。外国人とだってひとつの共通項に対して話してればなんとなくわかりますけど、部長の場合、同じ日本人で同じ職場にいるのに、何言ってるのかわからなかったんです。これじゃあマズいってことで部長に聞きまくった。

部長の思考っていうのは、トップダウンなんですよね。スペックとかを無視して、いきなり頂点から始める考えかた。いったん自分なりの合格点が出てから、削る作業を始めるんです。普通の人は基礎からだんだんと積み上げていくボトムアップ型なんですよ。トップダウン型の思考に慣れていない。だから戸惑うんです。免許も持っていないのに、じゃあ鈴鹿走ろうか、って言われている感じですからね。(笑)

部長自身には確固たるポリシーやバックグラウンドあってのことなんですけど。今回の中国行きにしても、本当に行くんですか? っていう感じでしたから。でも部長は、とりあえずメシはうまいハズだぞ、みたいな(笑)。それは関係ないでしょうって。これは断言してもイイと思うんですけど、ハンパな神経じゃついていけません。(笑)

いまだに盗みたくても盗めないのが、鈴木部長なりのゲームの味つけですね。部長のゲームは、部長が設定した遊び方、ラインがあるにもかかわらず、プレイヤーが自分なりの遊び方をつくれる部分が必ずあるんです。割合は5対5だったり7対3ぐらいだったりするんですけど。最低3ぐらいは、プレイヤー自身で遊びをつくれる。そのバランスの取り方、味つけ方です。それが先ほどの、部長のひと言ふた言で『デイトナUSA』の印象がガラッと変わったっていうところ。そこを盗みたいんですけどね。

新人の教育にしても、ミスするのを待っているんですよ。待ってると新人はやっぱりミスをする。そこで初めて教え始めるんです。ミスして教えて、っていうのを繰り返していくんです。ミスしないように支えていくっていう教育方法じゃないんですよ。マニュアルどおりに教えると自分で制作する能力を失ってしまいますからね。

ただひとつ困るのは、本人がつくったもの以外のことがわからなかったりするんです(笑)。AM二研以外の人にスペックのことを聞かれてもわからなかったり。そういうこともたまにあります。まあ、これぱっかりはしょうがないんですけどね。(笑)

エンタテインメントとして楽しめるゲームをつくりたい

大型筐体や体感ゲームをつくっていると必ず出てくる話題は、シミュレーターとしてリアリティを追及するのか、エンタテイメントとしてのゲームなのかってことですね。僕は、『デイトナUSA』で目指していたものもそうなんですけど、エンタテインメントとして楽しめるゲームをつくりたいですね。じゃないと、僕じゃなくてもいいような気がしますから。威張りたいんですよ(笑)。このゲームは僕がつくったんだ、ここをこう変えたんだ、本物とはちょっと違うけどね、っていうのを言いたいんです。制作したものがシミュレーターでは、そうは言えないですから。

ものをつくりつづける原動力っていうのは、いつもつくったものに対して80点しかつけられないっていうジレンマかもしれないですね。100点がついたら、その人は引退するしかないんじゃないかな。まあ結局は引退するときも80点だったりするんでしょうけど。

だから次もドライブゲームかなって思います。別のジャンルにいくと逃げているような気がするんですよ。それでもいまの理屈からいうとまた80点になっちゃうんですけど。ってことは、またドライブゲームか、っていう。一生僕はドライブゲームをつくりつづけるのかって。(笑)

僕自身、他人からそろそろ違うものをつくってくださいよって言われるのを待っていたりするんですけどね。SFのシューティングがつくりたいんですよ。じつは考えてるんですけど、売れないっていう答えがはっきりと出てくるんですよ。でもやりたくていろいろ考えてて。

自分の理想的な展開としては、次にドライブゲームをつくってそのデキが90点くらいに思えたらちょっとSFをやってみようかな、と。それまでに売れるためのアイデアを出さないと。

鈴木部長に「いまじゃ『スペースハリアー』みたいなムーブメントはつくれないですかねえ」って聞くと「うん、大丈夫。俺がやろうかな」とか言うんです。ああ、やっぱり鈴木裕だなあって(笑)。一度詳しく教えてほしいんですけど、なにしろ多忙な人ですから。たまに交す一言二言に、いろいろ刺激的な言葉が含まれていたりして。

いつかやっぱりSFはやりたいですね。

粘土細工の時間になったら ひとりで五臓六腑を並べてた

Masayoshi OBATA
小畑正好

**ポリゴンCGの特徴である直線的なビジュアルに
柔らかい肉体を与えた男。
CGアーティスト・小畑正好のみたバーチャの世界。**

おばた・まさよし
●1966年生まれ。'90年から１年間アメリカのＨＤ／ＣＧニューヨークにて研修。現在はＮＨＫエンタープライズＣＧルームに参加。ＮＨＫスペシャル『人体』のＣＧ制作に参加するなど、テレビ番組やＣＭのＣＧを多数制作している。８月14日まで宮城県美術館で開催されている『「手」の冒険』にＣＧ作品を出展中。

2次元と3次元の矛盾を埋める作業が大変

――この話がきた経緯は？

「僕の使っていたシステム『シンボリックス』が、CGでは難しい、丸みのある顔をつくるのに適したものだったんです。『シンボリックス』を使っている人があまりいなくて、たまたま顔をつくるのが得意になった。〝顔をつくるのが得意な人がいる〟みたいな話がセガさんまで届いたのがきっかけです」

――『バーチャファイター』は知ってたんですか？

「知ってました。最初話がきたときに、僕はてっきり次の『バーチャファイター』のキャラクターをそのままモデリングするのかと思ってたんですよ。あのくらいのローポリゴンだったら簡単だな、と。でも、じつはハイエンドのものをつくるということで(笑)。動かすのかと思って訊ねたら、とりあえずはパブリシティ用だけど将来的には動かしたいと」

――作業手順として？

「イラストレーターの寺田さんにキャラクターの正面と側面の二方向から絵を描いてもらって、それをもとにモデリングしていくんです。つくり方は、とりあえず四角い粘土のような塊を画面に出して、それをグニャグニャ曲げて顔の形にします。彫刻っぽい感じですね。僕は、まん丸い顔も四角からつくるんですよ。ほかの人には、丸からつくれば、なんて言われるんですけど(笑)。8人の顔にテクスチャーマッピングをして完成させて。体は、ヌードをつくってから衣装を着せていくんです」

――難しかった点は？

「プレイヤーの想像している顔にどれだけ近づけられるか、っていうところですね。結構近づいたとは思ってるんですけど。あと、もとにしたイラストの線の細さひとつで、ポリゴンの切り方がまったく違ってくるんですよ。たとえば、イラストでは鼻筋がなくても、立体にすると絶対に鼻筋は必要になる。影を落としたりすると彫りが深くなってイラストとイメージが違って見えたりするんです。2次元と3次元の矛盾。その矛盾を埋める作業が大変でした」

システムが未完成だからCGは個性が出しやすい

――いままで小畑さんは、いくつものCG作品を出展されてきましたけど、人体に興味があるんですか？

「僕がコンピュータを覚えたきっかけは、NHKの『人体』のパート1だったんです。養老孟司さんの研究室を見学したりして、内臓とかに接する機会が多かったので必然的に。カッチリしたものが嫌いなんです。横何センチ、縦何センチって(笑)。あの頃はまだ、CGっていうのは硬いものばかりだったんです。そんななかで、つくりやすくて好きだからっていうことで柔らかいものをつくると、みんながびっくりするんで、いい気になった(笑)。子供の頃から内臓の形は好きだったんですよ。小学生のとき粘土細工の授業があって、みんな怪獣とか車をつくってるのに、ひとりで内臓をつくってました(笑)。粘土版の上に五臓六腑を人間の形に並べて、水でヌルヌルにして(笑)」

――トビー・フーパーとかサム・ライミの世界ですね。

「そうそう(笑)。スプラッターが流行ってたから、そういう影響が強かったんじゃないかな。CGだと1年とか2年かけないとスーパーリアルにまで行けないんですよ。最高峰でも『ジュラシックパーク』ですから。特殊メイクでつくるほうが早くて良かったりするんですよね」

――それでもCGでつくっている必然性はどこにあるんですか？

「手づくりの良さ、かな。CGっていうのは、だれがつくっても同じような絵ができ上がるようなシステムなんです。でもシステム自体まだ未完成なので、いろいろと個性が出しやすいんですよ。幸い自分の周りには環境が整っていますし」

――そこでの小畑さんのウリは『人体的』なものである、と。

「そうです(笑)」

撮影／渡辺建策

Special inter-view 4

いちばん苦労したのはイメージのすり合せ

——『バーチャファイター』のイラストを描くことになった経緯を。

「映画監督の雨宮慶太さんが『ゼイラム』という特撮作品を撮ってるとき、僕もキャラクターデザインとして参加したんです。その映画の宣伝マンがAM二研の黒川さん（当時ギャガ在職）だったんで、そのつながりで」

——ゲームの第一印象は？

「『バーチャ〜』の発表会に連れていかれて始めてプレイしたんですけど。いやあ、モニターのなかで本物の人間が動いているみたいな衝撃を感じましたよ。痛みがありますよね、ゲームに。あれがよくて。格闘魂が燃え上がるっていうか（笑）。これにかかわれるならぜひ、と」

——具体的にはどんな作業から入っていったんですか？

「まず、もとになるキャラクターの絵を参考にしてラフを描いていく。それをファックスで送ってから、ここをなんとかしてくれというところをOKが出るまでつづける、といった感じです。難しかったのは、ポリゴンとはいえ、もともとあるキャラクターなので、AM二研の方々の頭のなかにもはっきりとしたイメージがあるんですよ」

——それぞれの頭のなかに、それぞれのサラとかパイとかがあって。

「そう。カドのとれた感じのヤツが。ですから、僕がイイなと思って描いたものが、二研では受け入れなかったりしましたね。逆に二研側からの提案に僕のほうが「ああ、なるほど」っていうこともありましたし。イメージのすり合せが、いちばん苦労した点かな」

最後の映画世代フィルムへのこだわり

——この道に進んだきっかけはなんだったんですか？

「雨宮慶太監督と同じ専門学校だったんですよ。会社を持っていた雨宮さんに誘われて、オモチャのデザインの仕事なんかをやってました。雨宮さんがナムコの『源平討魔伝』のプロモーション・ビデオや『未来忍者』をつくるのを手伝ったんです」

——見ました！『未来忍者』。最初に見たときはショックでしたよ。あれをつくった人たち、はゲームの影響を受けた最初の世代のような気がしましたが。

「そうですね。あとは『仮面ライダー』や『ウルトラマン』なんかの影響も大きいかな。ゲームの場合はあとからきたから。ちょっと日常から遊離してるかな、って気がする。いまの人たちはそれも普通に受け入れてますよね。それは新しいものが出てくるとつねに移り変わるものだから。フィルムがビデオに移行したときもそうでしたよね。僕や雨宮さんにはフィルムじゃないとヤダっていうこだわりがある（笑）。映画への最後のこだわりかな」

——『バーチャファイター』の制作者にインタビューしていても、みんな映画世代、フィルム世代っていう気がします。思考が映画から入って、ゲームとの兼ね合いを高い次元に持っていこうとしている。

「『トロン』が根っこにある。なんだかんだ言っても『トロン』がいちばんリアルなんじゃないかな。ワイヤー・フレームは本物なんですよ。肉づけしていくと嘘になる」

——あとは想像力で補えばいい。

「『バーチャ〜』でも、イラストにおこしたりCGモデルにしたりするのも、リアルになるほど違いが大きくなる危険はありますよね。想像力が欠落する危険。ゲームそのものの面白さにつながるのかっていう疑問もありますし。でも、新しい絵や見たことのない絵を見たいっていう原動力はありますからね。絵がすごくなればストーリーをふっとばしちゃってもいいかって（笑）」

——『ジュラシックパーク』なんてストーリーはどうでもいい。（笑）

「そう（笑）。実写かなと思ったらCGだった、みたいな感動は大切だし。これからは、ゲームでもそういうのが出てくるかも知れないし。ゲームには期待してますよ」

てらだ・かつや
●1963年生まれ。マンガ家、イラストレーター。映画監督・雨宮慶太作品でキャラクターやコスチュームデザインなどを担当。『源平討魔伝』（FC／ナムコ）のメインビジュアルを手がけるなど、ゲームとのかかわりも深い。多数の雑誌でコラムやマンガを連載中。

リアルになればなるほど想像力が欠落する危険性はある

Katsuya TERADA

寺田克也

"絵がすごければストーリーはふっとばしてもいい"
バーチャファイターを二次元の世界に再現したイラストレーター・寺田克也が語る。

撮影／中村修介

午前二時のAM二研
ゲーム業界の革命家たち

文／佐藤大

「あんたはいま、別の世界に移行する準備をしておるのです。だから、あんたがいま見ておる世界もそれにあわせて少しづつ変化しておる。認識というものはそういうものです。認識ひとつで世界は変化するものなのです」
（『世界の終りとハードボイルドワンダーランド』村上春樹より）

午前（AM）二時のAM二研——人を食ったようなタイトルだけれど、じつはこれ、彼らのゲーム業界における、スタンスをうまく象徴していると思うのだ。

これまでのゲーム業界では、いい意味でも悪い意味でも、ソフト制作はあくまでも商品開発であって、個人の意向より会社の動向、というスタンスで行なわれていた（現在でも主流はそれである）。すなわちゲームデザイナーやプログラマーたちは、クリエイターというよりも研究者、技術者といった感覚である。

象徴的なエピソードがある。任天堂の宮本茂氏を筆頭にしたマリオ・シリーズの開発組に、マリオのイメージCD企画の件で挨拶する機会があったのだが、なんと彼らは全員作業着の着用が義務づけられていた。彼らは、まさにゲーム文化における黎明期を築いた開拓者であり、冒険者であったことは紛れもない事実である。しかし、そのとき彼らの作業着姿は、まさに研究者という印象そのものであった。

そう、ファッションはつねに重要である。ユニフォームとは、意思統一のための能率的な手段であり、任天堂がわずか800名という社員数で、世界の松下を相手にするような企業になった背景には、少なからずユニフォーム制度が作用していたのかもしれない。

もともとオモチャ産業からスタートし、その発展形として巨大に膨れあがったテレビゲームの世界が、やがて必然的に映画や音楽に近いカタチへ、文化的にスライドしていくであろうなか、ゲームクリエイターたちのポジションについては、まだまだ意見が分かれるところだ。確かに初期ゲーム文化の匿名性が生んでいたコピーによる実験と奇抜なアイデア、という部分も否定はしない。

しかし、実験の時代を終えた感のある現在のゲーム業界で必要なのは、ゲームにおけるドラマツルギーの発見と言語化にあるのではないだろうか。音楽や映画と比べても、なんらひけ目を感じることのないゲーム文化だが、こと批評に関してはお粗末としかいいようがない、そして、攻略か情報でしか記事を埋めることのできなかった最大の原因は、もちろんソフト制作者たちの不在にあった。すでに世界的に有名なゲームが数多く生まれている。しかし僕たちは、インベーダーの作者を、パックマンのキャラクター・デザイナーを、スーパーマリオの作曲家をすぐに思い浮かべることができないでいるのだ。

そんな現状から大きなリスタートが始っていることを実感させてくれたのが、今回特集したAM二研である。AM二研に近いカタチで、いわゆるハリウッド・スタイルでゲームを制作しようとスタートした会社といえば、かのトリップ・ホーキンスのEAが有名である。

だがここで大切なのは、監督の名前を知りたくなるほどのいいゲームをコンスタントにつくりつづけるクリエイターが、会社が恐れるヘッドハンティングの誘惑に負けないと誓い、名乗り、発言することにある。

AM二研が重要なのは、セガという、ハードも供給する大手メーカーの一組織でありながら、その難しい条件をクリアし名乗りをあげ、次々と社内クリエイターたちをメディアに登場させたことにある。

「賛否は分かれるところでしょうけど、いちばん単純な話から言うと、名前が出るということは作品に対して自分が責任をとれるかどうかにかかっているんだと思います」

彼らだけのパブリストとして、セガでも異例のポジションでAM二研に所属する黒川氏は、もともと長年映画会社の宣伝マンとして活躍していた。彼の経験がAM二研の最近の注目度に大きく貢献しているのは事実だ。

もともとAM二研の出発点は、鈴木氏のインタビューを読むとわかるように、夜中まで働くクリエイターたちがセガという会社組織のワクからはみ出してしまわないように組織されたモノだったのだ。そうして守られたクリエイターたちが、自分の作品に責任を持つのは当たり前だと黒川氏は言う。彼らは任天堂とは対象的に、それぞれが好みのファッションに身を包み、会社というワクからはみ出さず、しかも時間を気にせず、という理想的な条件下で良質なゲームをつくりつづけている。

今回の特集によって、いかに彼らのスタンスが、ゲーム業界にとって希有な存在であるか、ある程度理解していただけたと思う。

しかし、彼らのような存在が、これから次世代マシンの時代になっていくなかで増えていかなければ、いつまでもゲームがオモチャと同じポジションのまま、メディアとしての機能を半分、すなわち制作者の責任の所在を失ったままで情報をタレ流してしまうことになるのだ。

そして、午前二時。

今夜もAM二研のあるセガ本社の5Fの灯りは消えてはいないのだ。

黒川文雄（くろかわふみお）●1960年生まれ。㈱アポロン音楽工業で営業、制作ディレクターを歴任。'89年から㈱ギャガコミュニケーションズで映画配給宣伝業務を担当。多くのハリウッドスターを日本に招く。現在セガ・AM二研パブリシティ担当。

NHKドラマ『木星脱出作戦』に注目

『バーチャファイター』のひとつの未来をテレビで観ることができる。NHKとフィルムオーストラリアが共同で制作したドラマ『木星脱出作戦（原題；Escape From Jupiter）』にセガがCG制作の面で協力していて、ドラマの中で登場人物の少年少女たちが遊んでいるゲームが『バーチャファイター』なのである。しかもホログラフィー（立体映像）。技術進化から推測される『バーチャファイター』のひとつの未来と考えられる。他にも、'93年の「シーグラフ」で高い評価を得た『AS-1』用ソフト『メガロポリス』や、ドラマ用に特別に制作されたCGなど、セガのCG技術が画面のいたるところにいかされている。

ドラマの舞台は、西暦2100年の木星の衛星イオ。少年少女たちがこの衛星からの脱出を通じて成長していく過程を描いたスペース・アドベンチャー・ドラマ。日本やオーストラリアのみならず、世界25か国で放送予定のSF大作である。

CGやイラストによるキャラクター制作に続くこのドラマ。『バーチャファイター』は次々と進化している。
（7月22日よりNHK総合・教育で放映中。全12回）

[総括]

進化するバーチャシリーズ

『バーチャファイター2』(仮称)への布石

**追う立場から追われる立場に移行した『バーチャ』シリーズ。
今年末に予定されているサターン版や『2』の全貌はまだ見えないが
『バーチャファイター』の〝進化〟の手応えを感じることができる。
そして、その〝進化〟が止まらないことも。
時代は、まだ始まったばかりなのである。**

'93年12月に登場した『バーチャファイター』は多くのユーザーの心をつかみつづけてきた。コンシューマゲームの専門誌で大きく取り上げられていることからも、『バーチャファイター』の影響力、人気の凄さをうかがい知ることができる。

一般化した対戦格闘ゲームのシステムから、新しい『バーチャファイター』のシステムにユーザーは対応していった。隠されていた技を覚えるたび、さまざまな攻撃に対するガードの仕方を覚えるたび、あらゆる局面での対応の方法を覚えるたびにユーザーのテクニックもまた〝進化〟した。

ゲーム雑誌が煽ったり前評判で引っ張るのではなく、口コミから伸びてユーザーに支持されていった『バーチャファイター』は革新的で、そこには新鮮な感動があった。

ポリゴン・キャラクターということで、ユーザーの頭のなかにはそれぞれ違った顔のパイやアキラ、サラがいた。それが、寺田氏のイラストから小畑氏の3DCGへとキャラクターは〝進化〟し、ユーザーの頭のなかで別々の顔だったキャラクターも修正され始めている。

だが、寺田氏や小畑氏のつくり上げたビジュアルに、イメージが完全に固定されるわけではない。ハイエンドまでの方向性が提示されただけである。

まだまだ、キャラクターはユーザーの頭のなかで〝進化〟をつづけていくのだ。

技術的な〝進化〟もある。

現在、『バーチャファイター2』(仮称)の開発が進行中である。鈴木氏によると取材時点での進行状況は「30パーセントくらい」らしい。『デイトナUSA』で使われた新しいCG基板「モデル2」を使用するので、テクスチャーマッピングされるのは確実だという。

また、現行のキャラクター8人に新たな格闘家を追加する予定だ。各キャラクターの技について鈴木氏は「たとえば3つの技を減らしてひとつ新たに追加する、って言うと、数字の上ではふたつ減る計算になりますけど、その追加したひとつの使い方が20通りもあるような技もあるんですよ」と語っている。

この話から想像できるのは、多彩な攻め方、守り方があるということであり、プレイヤーのカラー、クセが『1』以上に強く反映されるということだ。より現実の格闘に近くなるのだろう。ゲーム性も〝進化〟するのだ。

鈴木氏は『2』の取材のため、今年3月、中国に渡った。そこで八極拳の老師に会い、自分の目と体で老師の技を吸収した。

ほかにも、少林寺に伝わる数種類の流派の拳法に触れ、『2』に盛り込む予定だという。

何度か触れたゲームの核、キャラクターのリアルな動きをさらに〝進化〟させようとしているこのエピソードから、『2』の完成予想図をイメージすることもできるだろう。

〝進化〟はゲームが大ヒットし、長い間愛される要因でもある。

『バーチャファイター』は、あらゆる意味においての〝進化〟をつづけているのだ。

その〝進化〟がある限り、『バーチャファイター』は、いつまでも格闘ゲームの頂点に君臨しつづけるに違いない。

COMPUARTIST INTERVIEW

OSAMU SATO
佐藤 理

『東脳』の世界観のすべてはゲームマスターである私のなかにある

『DEP'93』において最優秀プロジェクトに選ばれたコンピュアーティスト・佐藤理氏による注目のインタラクティブ・アドベンチャーソフトそれが『東脳（とんのう）』である。

インタビュー・文／浅野耕一郎　撮影／中村修介

その日は梅雨時にもかかわらず炎天の1日だった。夕刻とはいえ、焼けたアスファルトとコンクリートは僕らをそう簡単に涼ませてはくれない。都心を少し離れた音楽スタジオにいるという、その男に会うために、距離にかなりのバイアスのかかった略地図を手に、汗を背中と額に、あせりを胸に、僕は歩きに歩いた。

叙情からはほど遠いこんな状況でも、インタビュー記事に付加すれば、それなりの雰囲気を醸し出してしまうのだとすれば、それがロック雑誌ひいてはすべての媒体の虚妄の正体なのだ。「イメージ」は悪だ。

構想は1年くらい前から

——コンピュータと出逢ったのが6年前ということは何かで読んだんですが、まず経歴から。

「学生の頃は写真を使ったデザインのようなことをやったり、版画をつくったり。あとは音楽を、テープ編集で音のコラージュのようなことをやってました。そのころにシーケンサーと出逢うわけなんですが、楽器が弾けるわけではなかったので、ああ、これが打ち込みかと。これで自分にも音楽ということができると思いました。そのときはまだMIDIではなくて、アナログシーケンサーとCVゲートでやっていましたが。

マックと出逢ったのは——出逢いというほど大袈裟ではないけど——ようど出ていた時期でもあったのでデザインの仕事をしていて、Ⅱがちょっと見てみたら面白かったので購入したんです」

——『東脳』の構想はいつごろからあったんですか？　そのきっかけはどのようなものだったんですか？

「やろうと思ったのはちょうど1年くらい前でしょうか。私は基本的にグラフィックをやってたんですよ。'91年に『アルファベティカル・オーガズム』というシリーズの展覧会をやりまして、アルファベットをモチーフに描いたら、個々の文字に期せずして個性がかなりあったんですね。それで次に生物をつくって描きまして、そうすると、生物ですから今度は動かしてみたくもなったので、映像のほうで、音楽に合わせて踊る『アルファベティカル・アニマルズ』という作品をつくってみたんです。それで次はもっと発展させて、個々のキャラクターがいて、動きを持っていて、じゃあこいつらが住んでいる世界ってどんな世界だろうというのをつくって、じゃあゲームにしようと。そういう流れですね」

『東脳』の東洋的な世界観

——『東脳』の世界観にはかなり東洋思想的なエッセンスが盛り込まれているようですが、それでいて少しも啓蒙的でないのが面白いですね。

「（笑）僕自身なんらかの宗教に帰依しているわけではないので、啓蒙しようなんて気持ちは全然ありません。ただ、日本ではかなりリミックスされたような形で日常的に宗教的な慣習がありますよね。そうしたことが自然と出てきてしまうことはあるかもしれない。文明の発祥の地からずーっとインド・中国を経て手を変え品を変えて日本に入ってきた諸々の思想的なものって、やはりなんらかの普遍的なものを備えてはいると思うんですよ。とくに意識しなくてもそれは出ちゃうかもしれない。

ただ『東脳』の世界観というのは、ゲームマスターである私が、たとえばあのなかに超近代的な都庁みたいな建物を建てたとしても、それは私がその世界を司っている以上つじつまを合わせることはできるわけですよ」

——それがご自身の顔がアイコンになっている理由でもあるんですね。

「そうですね。まず入口として何か要るなというので、それじゃあ僕がゲームマスターだから、耳のなかとかに入って行っちゃうのが面白いかなと。いままでないものでインパクトもあるというので。かなり面白くできたと思います。気持ち悪いという人たくさんいると思いますけど」

（笑）

——今後はどのようなことを企てているんですか？

「企てですか？（笑）じつは『東脳』の次のものには取り掛かっているんですが。べつに『東脳』のようなつづく感じのエンタテインメントのものもあるでしょうし、まあ媒体はどうなるかはわかりません。音楽CD

さとう・おさむ／1960年京都生まれ。コンピュアーティスト。祖父、父ともに写真家。幼いころから芸術家たちが多く出入りする環境に育つ。1979年から1年間渡米。日本の美術・工芸系の大学をふたつ卒業。1988年「アウトサイドディレクターズカンパニー」設立。'93年 DEPアーティスト第一弾としてデビュー。

『東脳』

●"ある朝、リンは自分の魂がなくなっていることに気づいた。それは東の果ての島『東脳』のしわざらしい。リンは自分の魂を取り戻すことを決意。旅立つ前に、社で白蛇から風呂敷と御守りを、そして社の老人からは仮の魂を授かったリンは、自分の魂を取り戻すため、『東脳』の島へ向かう"。アジアの神話や中国の伝承をモチーフにしたインタラクティブ・アドベンチャー。「輪廻転生」をゲームシステムとして取り込むなど斬新な発想で、プレイする者を9回の生に巡り逢わせる。(ソニー・ミュージックエンタテインメント／マッキントッシュ対応ソフト／発売中／税込¥10,094)

もいま、上のスタジオでやっているのはトラックダウンですけど。これが10月の予定で動いてます。映像のほうもね、インタラクティブ性とかじゃなくて、音と映像の作品を。ハードもビデオCDみたいになってくると思うんですよ、そこに向けてもタイトル作成中です」

──いまの計画のなかで、インタラクティブシネマについては、なぜ否定形なんでしょう。

「映画の場合、インタラクティブである必要があるかどうかというのはわかんないです。わざわざインタラクティブにしなくてもいままでの映画で十分に楽しめると思うんですよ。インタラクティブであることだけが売りである作品をつくるくらいなら、きちんと映画をつくったほうがいいと思うので、デジタルだからすぐインタラクティブシネマというふうにはいきませんね、私は」

──媒体の特性についてはかなり敏感ですよね。

「電子メディアは確かに面白いけれど、紙媒体は紙媒体で面白いんですよ。今度7月にやる展覧会ではグラフィックを100点近くと『東脳』と、ほかにもCGを展示するんです。これまでの私の作品の原点から最近作までの全体的な展覧会になるんですよ。グラフィックでもずーっと見ていて手もとに置いておきたいという人にとっては長時間見られるエンタテインメントになりえますしね。デジタルでも紙でも、私の思う作品が世に出していければいいなあというのがいまの気持ちですね」

──それでは作品がまず頭に浮かんで、それに合った媒体を探すというわけでもないんですね。

「それは両方あります。初めから媒体が決まっている今回のCD-ROMみたいなものもありますし。そう。『東脳』という作品も、今回はソニーさんがバックアップしてくれましたけれども、つくり始めた当初はだれかに頼まれてつくったわけではないので、自分でなんとかする方法も考えていたんですよ。どんな作品でもつねにアイデアは考えていて、あれがつくりたいこれがつくりたいというような感じで、それじゃあつくるにはどうすればできるかなあと。そういう順序が頭のなかにありますね。考えるだけの人もいるでしょうし、ただ描いているだけの人もいるでしょう。私は考えて、実現の方法を考えて、実行するということをやってきたんで、ポッと出てきたという気持ちはないんですよ」

とにかく自分でつくること

──今日はスタジオにコンピュータをもう1台お持ちですね。

「そう、トラックダウンなので、僕がいなくても仕事は終わるんだけどそうはいかない(笑)。スタジオに入ると8時間とか12時間とか平気でかかるでしょう、展覧会も近いので新しいCG描いてるんですよ。自分の曲を聴きながらやっているので何かしら影響は受けているんでしょうけど、かなりいい空間ですよ」

──スタッフを選ぶときのポイントは何ですか？

「私にできないことができるという、特化したプロフェッショナルですか？　そういう人ですね。よく『サイボーグ009』というんですけど、異なった技能が集まるとか、そういうことですね。私が学生のときは、まあ遊んだりもしましたけど、音をつくってたり、版画つくってたり、とりあえず何かつくってましたね。つくる人になりたかったり、やりたいことや目標があるのであればいろんな人のつくったものを見たり、とにかく自分でつくったりするのがいいんじゃないかな。自分で見極めをつけて、そこに向かって行けば、いいんじゃないかと思います」

＊

佐藤理氏は背が高く体が大きい。そのうえかっこいい。その巨体に似つかわしくないと思えるほど淡々と話す。そしてゆっくり話す。それは絶えずふたつ以上のメディアの作品のアイデアを転がし、絶えず実行に移してきた氏の、イメージから実行までの、踏みしめるようなテンポそのものなのかもしれない。

DIGITAL ENTERTAINMENT PROGRAM'94

求む!! 次世代ゲームのクリエイター!!

発掘型・支援型の新しいオーディション
『第２回デジタル・エンタテインメント・プログラム』

佐藤理氏の『東脳』を輩出したDEP'93。今年もいよいよDEP'94の募集が始まった。〝次世代発覚。〞のコピーどおり今回のテーマは、ズバリ〝次世代ゲーム〞だ。

昨年行なわれた『第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム』には、ベテランのCGアーティストから11歳の少女まで、さまざまな立場のクリエイターによる応募があったという。

予想をはるかに上回る反響があったのは「発掘、育成というコンセプトが受け入れられた、ということでしょう」（ソニー・ミュージックエンタテインメント／田中延尚氏）。また「クリエイターたちは発表の場、第三者に評価してもらう場を求めているんです」ともいう。

さて。2回目を迎えた今年。テーマはズバリ『次世代ゲーム』だ。

いわゆる32ビットの次世代ゲームマシン時代が幕を開けようとしているいま、DEPもはっきりと〝ゲーム〞を意識したものになった。今年末にはいよいよソニーのプレイステーションも市場に登場する。

「次世代ゲーム＝プレイステーション、というわけではないんです。あくまでも既存のゲーム機やパソコンをも含めた、新しいゲームソフトのクリエイターを、ということです。マルチメディアというくくりはとても幅が広くて、第1回の応募作品のなかにも、いわゆるエンタテインメントのワクをはずれたものがたくさんあったんですが、今回は〝エンタテインメント〞という点にポイントを絞りました」（田中氏）。

娯楽性の高い、いわゆる〝ゲーム〞的なものなら、作品から企画のアイデア程度のものまで、どんなものでもかまわない、プラットフォームも限定しない、という。それこそ『雑誌で次世代マシンに興味を持ったので、こんなゲームを出してみたい』という一枚の企画書だけでもOKだったりするわけだ。

個人はもちろん、プロのゲーム制作会社からの応募も大歓迎とのこと。開発ツールのサポートなども期待できそうだ。

7月15日からは『clubDEP』もオープンした。これは一種のサロンで、パスポートが与えられた第1回の入賞者たちが自由に出入りできるクリエイティブなスペースだ。また、最優秀プログラムに選ばれた佐藤理氏のインタラクティブ・アドベンチャーソフト『東脳』も先頃発売された。

賞をあげておしまい、というコンテストやオーディションとはひと味もふた味も違う、発掘と育成のためのDEP94。

今年はどんな才能が出現するのだろうか？

DEP'93 最優秀プロジェクト
佐藤理『東脳』

Sony Music Entertainment Presents
DIGITAL ENTERTAINMENT PROGRAM '94
第2回デジタル・エンタテインメント・プログラム公募

【応募対象】
次世代エンタテインメントソフトクリエイター
（ゲームデザイナー、シナリオライター、CGアーティスト、コンピュータミュージックアーティスト、プロデューサー、ディレクターetc.）

【応募資格】
プロ、アマ、年齢、性別、国籍などいっさい問いません。制作会社等グループ（プロジェクト）としての応募も受け付けます。

【応募方法】
「作品部門」と「人物部門」の２部門があります。両部門に、「ビギナーコース」「セミプロコース」「プロコース」の３コースがあり、応募者自身が、応募したい部門とコースを選択します。
●作品部門：ソフト・タイトル制作のための企画および作品を募集します。
●人物部門：ソフト・タイトル制作のための人材を募集します。

【応募期間】
1994年6月20日（月）～9月30日（金）（当日消印有効）
応募には応募要項が必要です。下記事務局までご請求下さい。

応募要項請求先／お問い合わせ先
〒107 東京都港区南青山 1-1-1 新青山ビル西 8Ｆ
ソニー・ミュージックエンタテインメント
DEP'94 事務局
専用電話：03-3475-6900（6月1日～12月29日の平日 10:00～18:00）FAX：03-3475-7358

【審査方法】
「作品部門」と「人物部門」のそれぞれに、一次審査（企画力審査）、二次審査（個人面接）を行ない、最終審査（外部審査員審査）にて合格者を決定いたします。

【結果発表】
最終審査に関しては、12月中旬に発表ならびに贈賞式を予定しております。また同時に協力誌をはじめとした各雑誌・新聞などでも発表します。

【賞・賞金】
各部門のコース別に優秀者を若干名選出し、それぞれに賞金および育成・支援プログラムが与えられます。
〈各コースの賞金と育成・支援プログラム〉
［プロコース］　賞金50万円＋育成・支援プログラム
［セミプロコース］賞金25万円＋育成・支援プログラム
［ビギナーコース］賞金10万円＋育成・支援プログラム
＊「育成・支援プログラム」は、個々のケースに応じて入賞者との協議の上、個別にプログラムを組む予定です。
＊上記以外に奨励賞等の特別賞が授与されることもあります。

【主催】㈱ソニー・ミュージックエンターテインメント
【後援】㈶マルチメディアソフト振興協会、㈱ソニー・クリエイティブプロダクツ、㈱ソニー・マガジンズ、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
【協力】MACLIFE、PIXEL、映像新聞社、ハイパークラフト
【協賛】アップルコンピュータ㈱、SOFTIMAGE／SOFTIMAGE、ダイキン工業㈱／SONIC SOLUTIONS、日本アイ・ビー・エム㈱、日本シリコングラフィックス㈱、Macromedia Inc MACROMEDIA DIRECTOR、ローランド㈱、ソニー㈱　（順不同）

COMMUNICATION A GO! GO!

新しいコミュニケーションを求めて

いつまでも電話だけじゃモノ足りない。声に頼ったコミュニケーションもなんとなく行きついてしまったみたいだし。それじゃあ、ってわけで、いまいちばん新しくて奇妙なコミュニケーションシステムを大特集。ぼくらの前に無限に広がる便利さや簡便さを越えた未知の世界。その風景はちょっと歪んでいるかもしれないけれど、とんでもなく魅力的だ。

構成／宮昌太朗

HE
HIGH-TECH ENTHU
3

●通常の電話と変わらない取りつけ方法・料金で、テレビ電話が手に入る！　発売元は日本AT＆T。販売は日立と松下通信の２社を通じて行なわれている。希望小売価格は188,000円。

夢にまで見たテレビ電話

●ビデオフォン2500（日本AT&T）

たとえば、SF映画なんかに出てくる普通のサラリーマンのありきたりの居間。たとえば、007に出てくるような秘密地下基地。そこに必ずといっていいほどこっそりと、しかし圧倒的な存在感をもって置かれているもの、それが「テレビ電話」だ。それはなんとなくそこにあって、当たり前のように使われたりしながら、とんでもなく怪しげな「未来のニオイ」を辺りに充満させている。

そんな「未来のニオイ」がわが家にやって来る！　のである。この『ビデオフォン2500』を設置するために、特別な工事や複雑な配線をする必要は一切なし。現在使っているアナログ電話回線にそのままジャックを突っ込めばいい。それだけで夢にまで見た「テレビ電話」が自分のものになってしまう。1秒間に最大10コマのカラー映像（普通に僕らが見てる風景よりはちょっと遅いくらい）を受・送信することができ、同時に全く不都合なくリアルタイムの会話も可能。通話料金は普通の電話料金と同じだから、お金がよけいにかかるかも？　なんて心配も無用。いつものように彼女や彼の顔にうっとりしたり、顔色をうかがったりしながら会話ができるってこと！　もちろん、遠くに住んでる実家のおじいちゃんやおばあちゃんに、家族全員の元気な姿を見せるなんていう使い方もできる（たぶんこれがいちばん正しい使い方）……凄い。

ひょっとすると、この『ビデオフォン2500』は新しいコミュニケーションの形を提示することになるかも知れない。従来の電話の「声」を中心としたコミュニケーションから、「視覚」を中心としたコミュニケーションへ。

あとは、一緒に「テレビ電話」を買って電話してくれる友達を見つけるだけです。

ワールドワイド・コミュニケーション!

ニュース番組なんかを見てるとよく出てくる「衛星生中継」って本当は凄いことなのだ。ロサンゼルスだとかブータンだとかチベットだとかには、普通に学校に行ったり仕事をしたり生活してたりすると、なかなか行けない。

ところが、通信衛星を使えばそういうところの映像や音声を、ほとんどリアルタイムで自分の家で楽しめるわけです。「ああ、この映像は遠く離れたシベリアの奥地から上空数千メートルを飛んでる通信衛星を中継して僕の家までやってきてるんだなあ」と考えるとなかなか感動的ではないですか。

●インマルサットM ポータブルターミナル(NEC)

で、写真を見てください。この『インマルサットM ポータブルターミナル』はそういう衛星通信を支えている地球局の最新型なわけです。まず、この小ささ。縦35センチ×横45センチ×高さ14センチという、ほとんどブリーフケース並みのコンパクトさ。持ち運びもより簡便になって、世界中のどこからでも衛星に情報を飛ばせるわけです。さらに、インマルサット衛星のサービスが従来のアナログ方式からデジタル方式に移行するのにあわせて、いままでの「電話」以外に、ファックスやコンピュータによるデータ通信にも対応。「声」じゃ伝わりにくかった複雑な文字情報や図形なんかも瞬時に相手に伝わるというわけなのだ。

つまり、この『インマルサットMポータブルターミナル』は、地球の上をぐるりと取り囲む情報ネットワークをより発展させるための新しい形の「情報発信基地」になりうるというわけです。こんなに小さな「地球局」発の情報があっというまに地球の裏側に届いている。僕の知らないところでとんでもない事件が起きてても、すぐに伝わってくる。本当に地球はどんどん小さくなっているのだ。

さらには、今世紀末をめどにこのインサルマット衛星を利用した携帯電話サービスも始まる。

こういった世界中をデジタルの電話網でつなごうという計画は、つい最近までSFの世界だけのものだったけれど、着実に僕たちの生活のなかに入り込み始めている。わくわくするじゃないですか!

●NECが開発したポータブル地球局。インマルサット衛星の通信システム「Mシステム」に対応しているので、電話に加えて、ファックスやデータ通信もできる。今後活発化するであろう衛星移動体通信の分野で活躍しそうだ。海外販売価格約20,000ドル。

子供のおもちゃをなめてはいけない

●でんわくん(サンヨー)

子供のおもちゃはばかにできないという、よい例をふたつ。

まず、右下の『でんわくん』はプッシュボタンが3つしかないプリティな電話。ボタン3つでどうやって電話すんの? と疑問に思うでしょう。そうでしょう、そうでしょう。じつは、3つまでの電話番号をまる・さんかく・しかくのそれぞれに登録して、それを押せば電話がかけられるというだけなのだ!

いかにも子供向けって感じだけれど、友達が家に遊びにきたときに、「えっ、おまえんちの電話、ボタンが3つしかねぇじゃん」とか言って驚いたりするかもしれないし(しないかも)……。

気をとり直して次に行こう。

●小・中学生のあいだで爆発的な人気の「電子手帳」に〝光トーク〟という新通信機能を搭載した最新型。「似顔絵テレパシー」「バトルリーグ」「おしゃれ通信」の3機種が揃っている。各13,000円(税別)。

●幼児向け「エレクトリック遊具」〝ROBOシリーズ〟のひとつとして発売された「でんわくん」は、電話機としての機能はもちろんのこと、独特のデザインが目を引く。15,000円。

●スーパー電子手帳Jr.(カシオ)

次の『スーパー電子手帳Jr.』はもっと凄い。なんと「光トーク機能」という機能がついていて、遠くにいる人と電子手帳を使って交信ができる。これで授業中でも友達と会話ができる。なかなか告白できなかったあの子に電子手帳を使って初めての告白、なんてちょっとサイバーな感じ! しかし、よく考えてみればこれを「いい大人」の僕らが使うのは恥ずかしい……。

いやいや、「結局、子供のおもちゃじゃないか」なんて言うのはよそう。子供の世界にだってテクノロジーは入り込んでいる。小さな頃からテクノ・ガジェットに囲まれている彼らが結構うらやましかったりするんだし。

HIGH-TECH ENTHU 3

COMMUNICATION A GO! GO!

携帯電話は どこまで小さく、細くなれるか？

企業の新規参入などでまさに戦国時代の様相を呈してきた「携帯電話」の世界。それにあわせるように、電話機自体もより小型に、より高性能になりつつある。その現状を鋭く（のんきに）分析。

最小!!

最細!!

●T204（日本電機）

●CM-R111（ソニー）

ドコモショップがたくさん町中にできていたり、ツーカーセルラーなどの新規参入によって知名度がぐんぐん上がってきた「携帯電話」。最近では歩きながら大声で笑ってる人なんかもいて、おお、ここはニューヨークか？ なんて風景もよく見かけるようになってきた。

それにつれて携帯電話もだんだん小型化が進んでいるようである。ここで取りあげたふたつの携帯電話はその最新型といっていいもの。日本電機製『T204』（写真右）は馬場さんのCMでおなじみの世界最細携帯電話。100人までの電話番号と名前を登録できたり、150グラムという軽さといい、通話にスムーズなように縦長にした点なんかなかなか侮れない。

ソニー製『CM-R111』（写真左）はもっと小さい。付属のイヤホンマイクを使って、本体を持たずに（ハンズフリーオペレーション機能）通話ができ、こちらも『T204』同様、約100件までの電話番号を登録できて、本体重量188グラムという軽さ。クレジットカードとほぼ同じ大きさで、ポケットに入れての通話もできるというんだから凄い。

さて、これ以上小さくなると、いったいどうなってしまうかというと、最終的には体に埋め込んでしまうようになるだろう。考えられるのは、唇のところにピアスのようにはめ込む。あと、相手の声が聞こえるようにスピーカーを耳の後ろに埋め込んでしまう。「テレフォン、スタート！」とか言って、相手の電話番号をぶつぶつ呟くと回線がつながる。留守電モードにすると相手の伝言をダイレクトに脳に蓄積して、聞きたいときに用件を聞くことができる。特定の電話番号は「かけたいな」と思っただけでかけられる……。といった感じでしょうか。

ここまでくると、ほとんどテレパシーみたいなものかも。SF？ サイバーパンク？ うーん……でもここまでして電話かけたいなんて思うかしらん。

●スムーズな通話のことを考えてつくられた独自のデザインが斬新な軽量携帯電話。オプションの「カーマウントキット」を加えれば、快適なカー・テレフォンライフが楽しめること間違いなし。本体価格86,500円。

●赤外線リモコンやイヤホンマイクを採用したまったく新しい携帯電話。カードリモコンを使って両手をふさがず、またポケットや鞄に本体を入れたままで通話ができる。折りたたみマイクなども搭載されている。105,000円。

ノイズ、オールシャットアウト

●ノイズバスター（フォスター電機）

近代の産業革命以降、人類は騒音と戦いつづけてきた。ある時代では飛躍する産業の象徴であった工場の高らかな金属音も、いまやただの騒音となった。

街を走り回るトラックたちの自由の雄叫びも、同様に邪魔者扱い。彼らの美しき雄姿や産声はもうすでに過去の遺物となってしまったのかもしれないぞ。

そんなに大げさでなくても、クーラーのノイズがうるさくて勉強に集中できないこととか、カーステレオを聞くのはいいけど、エンジンのブルンブルンという振動が邪魔だなぁと感じることはよくある。それどころか、いま耳栓をしていますなんて人もいるかもしれない。

そこで登場するのがこの『ノイズバスター』。左の写真のヘッドフォンみたいな奴がそれです。

その仕組みはというと、まずヘッドフォンのイヤカップの部分でノイズだけを拾って、根っこの部分にある黒い箱に送り込む。そして、その送られてきたノイズを解析し、それとまったく逆のアンチ・ノイズをつくって耳に送り返し、ノイズを低減させるという仕組み。ごちゃごちゃしててよくわからないかもしれませんが、要するに、凸型のノイズに凹型の別のノイズをぶつけて騒音をシャットアウトしてしまおうというわけなのだ。

この原理自体はよく知られたものらしいけれど、それが工業用以外に、一般商品化されるのはこれが初めて。でも、騒音のない大都市っていうのは、「トーキョーサバク」っつー感じで寂しくはあります。

●ヘッドホン式アクティブノイズ・キャンセリング・システム「ノイスバスター」。会話や音楽はそのまま、50ヘルツから1200ヘルツまでの不快なノイズだけを低減する。価格は17,500円。

CO ICATION A

●文字や数字などのメッセージを受信送信・表示ができるポケットベルの最新型。オートダイアル機能やTELバンク機能なども搭載している。

文字くらい送れないでどうする!

●メサージュ(日本シティメディア)

たとえば、電話なんかで苦労して待ち合わせ場所を決めたのに、結局間違えて会えなかったりすることがあります。そういうときは家にもファックスがあればな、とつくづく思ったりするのですが、そこでこの『メサージュ』(写真右)が登場するわけです。まず、相手に送りたい図形や地図を正面についている液晶盤にさらさらっと電子ペンで書いて送信する。するとピピピっと電波が飛んで相手の機械が受信するというわけ。無線を使用しているので、場所や時間にまったく縛られることなく自由に交信可能で、さらに電話を使った音声サービスにも対応。ファックスへの送信もできるから、旅先で描いた1枚の絵をすぐ自宅に送るなんていう優雅な遊びもできる。

なにせ売り文句が「返事の返せるポケットベル」というくらいで、大きさも縦12センチ×横16センチと大きめのシステム手帳程度と非常にコンパクト。

●N-COTO(カシオ)

さて、電話が「声」を中心として発達してきたコミュニケーション・ネットワーク網だったということはだれもが知らないうちに知ってることだけれど、その電話を利用して文字を送ってしまおうというのが『N-COTO』。(写真左)

電話口にこの『N-COTO』を押し当てて作成したメッセージを送るというんだけど、「それなら直接話したほうが速いんじゃないか」などというなかれ。自分の作成したメッセージが機械のなかで自動的にトーン記号に変換されて、さらには遠く離れただれかのところへ飛んでいくなんて、ちょっとロマンチックではないですか。

それにじつは『N-COTO』の機能はそれだけではない。50件までの名前と電話番号が登録できて、受話器に押し当てて、そのままワンタッチで自動ダイアルもできたりする。受信した電話番号へそのまま電話を返すなんていう複合的な使い方だってできるのだ。

ファックスや今回紹介したような商品の発展によって、コミュニケーションの方法論は大きな変革を強いられることになるかもしれない。聴覚の優位から視覚を含んだ、より幅の広いコミュニケーションが主流となる時代がくるかもしれない。

●手書き文字や絵を端末相互間で無線通信できる小型携帯端子。電子メールなどのサービスにも対応している。毎月の使用料金は3,000円から4,000円程度。端子自体の価格は128,000円。

「電話」だからこそ、自分の趣味で選びたい

電話はぼくたちの生活の奥深くまで入り込んでいて、たとえば、彼女と待ち合わせの場所を決めたり、友達と遊ぶ約束をするのにいちばんよく使うのは電話だったりする。電話というのは不思議なもので、遠くにいる顔も知らない人とでも意外といろいろ話ができたりして、ふだんは無口なほうなのに、電話だと饒舌になってしまう人だっている。おかげで、テレフォン・アポイントメントだとかいたずら電話だとかもあって、それは結構むかついたりもするけれど、やっぱり電話はぼくたちの生活必需品だというのに変わりはない。

ぼく自身は、いわゆる「黒電話」というやつを使っていて、留守番電話もないので、友達などに「つかまらない」などと言われて肩身の狭い思いもしているのだけれど、黒電話が持つ独特の「あたたかみ」はなぜか捨てられない。機能だけみれば、いろいろくっついているほうがいいに決まっているし、留守番電話はやっぱりあったほうがいいよなと思ったりするけれど、ごてごてと便利な電話よりこの「黒電話」をぼくは選ぶ。たかが「電話」だからこそこだわりたいと思うのだ。

そんな同志のための素敵なお店がある。場所は渋谷・東急ハンズの少し先。お店の名前は『ザ・テレフォンストアー』。店頭にプーさんの電話が飾ってあるお店だ。

●この欄で掲載している電話機は渋谷「ザ・テレフォンストアー」で購入可能。東京都渋谷区宇田川町4-10　03(3496)7785　定休日は毎週水曜。

『テトリスフラッシュ』スーパーファミコンに登場!!

永遠の落下

『テトリス』には新しく演出していく路線と"シンプル・イズ・ベスト"の路線があるんです

松方哲哉(BPS／営業部広告宣伝課) 南都俊一(BPS／企画開発部内部開発課課長)インタビュー

コンピュータでしかできないパズルゲーム"テトリス"の進化形『テトリスフラッシュ』がスーパーファミコンに登場した。次々に繰り出される名作、その変遷と現在。

構成／宮昌太朗

いわゆる"落ち物ゲー"の元祖『テトリス』。このゲームをやったことのない人はたぶんいないだろう。と同時にこれほど短い間に多くの人々に認識されたゲームソフトは他にない。

その最新型『テトリスフラッシュ』がいよいよスーパーファミコンに登場した。

最初に日本でライセンスを受けて『テトリス』を開発したBPSの松方哲哉氏と南都俊一氏が語る、発祥から現在まで。

テトリスの歴史

松方「『テトリス』じたいはアレクセイ・パジトノフというコンピュータ技術者が大型コンピュータでつくったんです。『┐』『┌』といったテキストを組み合わせて基本的なテトリスをつくった。それがIBMに移植され、そのコピーが出回り、製品化されたのが最初です。

ヨーロッパで開かれていたショーで社長のヘンク・ロジャースがそれを見て、"これはおもしろいな"といって持って帰ってきた」

南都「プログラム的にも非常にシンプルで、実際に遊んでみて面白かった。ちょうどその時期のゲームというのは、大容量化が進んでいました。その流れに逆らうというか、ゲーム性じたいがおもしろかったのでチャレンジしてみたんです」

松方「グラフィックにしてもシンプルだし、見た目の派手さはなかったけど、やってみると中毒性がある。最初はコモドールのC64というマシンでした。88年の秋にパソコンで88版と98版を出して、12月の中旬ぐらいにファミコン版を出したんです」

南都「当時出てたパソコンには全部乗せちゃおうと。それは今のものとインターフェイスがちょっと違って

1億総マニアではあっても1億総マスターではないから突っ走ってしまうわけにはいかない

ました。ファミコン版は左右でブロックを動かして、回転が十字キーの上、そしてボタンで落とす。落としながらずらしたりという技は使えないインターフェイスでした。それが最初のファミコン版です」

『テトリス』（FC／'88年）

松方「その次のファミコン版『テトリス2＋ボンブリス』が出たのが91年。『テトリス』と対戦型『テトリス2』、それと〝ラインを揃えて消す〟のではなく〝爆弾で消す〟という違った形のクリア方法の『ボンブリス』とがセットになってます」

南都「この『テトリス2』から十字キーの下で落とすというふうにインターフェイスが変わっています。アーケードの人たちも違和感をおぼえないで遊べる。これがファミコンでの最後のテトリスになりました。『テトリス』を出してからは、いろいろな方が、BPSのほうに企画を持ってこられたんです。

そのなかには実際に製品化できるようなものはなにもありませんでしたが」

松方「プロトの数は相当なものでしたね。まだ売り込みが華やかなころで、いっしょに〝ぼくをプログラマーとして雇ってください〟という人も来ました。〝俺はついに究極テトリスを考えた！〟といって何本も持ち込んできたり」

『テトリス2＋ボンブリス』（FC／'91年）

南都「『テトリス2』は、『テトリス』が好きな人たちが自社・他社を問わず、集まってつくったゲームなんです。

制作や企画の部分では外部の方が入られて、最終的な調整は社内で行ないました」

松方「次が92年のSFC版『スーパーテトリス2＋ボンブリス』になります。テトリスとテトリスの対戦、ボンブリスとボンブリスの対戦ができるようになって、少しずつ機能が上がってます」

『スーパーテトリス2＋ボンブリス』（SFC／'92年）

南都「ファミコン版とSFC版の違いは、パズルの面数が100面から150面になった点と、コンストラクションモードがスーパーファミコンではなくなった点ですね」

松方「『テトリス』じたいはシンプルにブロックを繋げていくゲームですが、『ボンブリス』では〝爆破させて、さらにそれを誘爆させる〟というふうに戦略性が高い。ですから、『詰めボンブリス』という形でパズル性が加わってきてます。その辺でゲーム性が少し変わりました。

テトリスのユーザー自体の年齢がどんどん上がってきて、半分以上が20歳以上で、そのうちの3割が女性なんです。そこで次の『テトリス武闘（バトル）外伝』では、〝小中学生を取り込んでユーザー層を広げられないか〟と思って、キャラクターをつけました」

南都「91年頃から〝対戦〟を意識した開発は行なっているんです。〝バトル〟というと『ストII』がありますが、意識としては僕らも先見性を持って開発していたと思います」

松方「ファミコンで開発してる段階から、技が次から次へとどんどん入っていって、練り込んでいく時間は非常に長かったですね」

『テトリスフラッシュ』

南都「路線はふたつあると思うんです。武闘外伝のように演出していく路線と、フラッシュやボンブリスのように『シンプル・イズ・ベスト』、新しいルールをつくりながら枠は外れない路線。後者の部分を考えていくと、大きな変化はしないほうがいいだろう、と。すると、ルールをどういう風にアレンジしていくかという点がポイントになってくるんです」

松方「『テトリスフラッシュ』はファミコン用ソフトとして任天堂さんより発売されています。その『テトリ

『スーパーテトリス2＋ボンブリス 限定版』（SFC／'93年）

『テトリス武闘外伝』（SFC／'93年）

『テトリスフラッシュ』

（SFC／BPS／発売中／￥8,000 （税別））

『テトリス』の最新進化型『テトリスフラッシュ』。ルールは、同色のブロックを3色以上縦横に並べて消していくというシンプルなもの。画面内の光る「フラッシュブロック」をすべて消すのが目的。ちょっぴりウゴウゴルーガ調のユーモラスな背景と、コーヒーブレイクに入るデモは必見。全 100面のパズルモードも加わって、楽しさ倍増。

スフラッシュ』のスーパーファミコン版をBPSがライセンスを受けて開発、販売したわけです。

開発するにあたって気をつけたのは、ファミコン版の面白さを残しながらスーパーファミコン用にグレードアップする、という点ですが、任天堂さんの協力のおかげでスムーズに進めることができました。

同じ色を3つ並べることによって消える分離ブロックの存在などが、今までのテトリスと大きく変わった点です。積むと分かれて操作できる分離ブロックによって消し方に幅が生まれ、非常に高い戦略性も生まれたと言えると思います。

テトリスにはつぎつぎに降るブロックで変わっていく状況のなかで臨機応変にラインを揃えて消していくという遊び方と、決められた手数で積み上がったブロックを消す、つまり詰めて遊ぶ楽しみ方、のふたつがあると思うんです。『ボンブリス』にもパズルモードが入っていますが『テトリスフラッシュ』も高い戦略性を持つゲームとしてパズルモードはやはり欠かせないので、スーパーファミコン版『テトリスフラッシュ』にも入れました。

背景も無機的になりがちなテトリスですが、現代風にアレンジしました。また5面ごとに見られるコーヒーブレイクは、各面用に複数用意して何回遊んでも新しいものが見られるようにしてあります」

南都「テトリスでは、プレイをしていても考えている人と考えない人では全然違います。それがどこに表われるかというと、対戦をしたときに出てくる。テトリスをたくさんつくれる人は、自分がほしいブロックが落ちてこない時の関係のないブロックの積み方を知っていたり、テトリスだけつくろうとせずにどこかで捨てのラインをつくって、次にテトリスを連続にとるというテクニックを持っていたりするんです。もちろん、テクニックといっても（操作できるのは）十字ボタンとABボタンだけですから、たいしたものではありませんけど。次にどんな形がくるのかという推測をどこまでできるか、それを実際にはどこにハメたらいいかをどこまで考えられるか、っていうところ。『テトリス』も『ボンブリス』も『フラッシュ』も、そういう意味でいうと、この面白さは全く変わってないですね」

松方「先を読んで何が来たときでも対応できるようにしないと勝てない。ブロックの落ち方に公平、不公平があるわけではないんだけれども、うまい人の場合は、平らに見える〝きれいなテトリス〟になる」

南都「ただ、ゲームってうまい人に合わせると、ゲーム内容じたいが難しくなってしまいますよね。テトリスのうまい人間だけでテトリスをつくったら、すごく難しいものができてしまう」

松方「一億総マニアではあるけども、一億総マスターではない、という

——特別上手ではなくても、楽しめるのが、テトリスというゲームですから、突っ走っちゃうわけにはいかないですよね」

南都「ビギナーでも簡単にできる、アドバンスのプレーヤーでもそれなりに楽しめる、というバランス設定をした部分もあります」

松方「『スーパーテトリス2』あたりでは相当差をつけてます。〝本当に遅いなあ〟と思う落下スピードにしても、でも速いという意見もあった。それで〝まだブロックが上のほうにある！〟というくらいのスピードにした。と同時にトップのスピードはアーケードよりも速い」

南都「実際にはもっと速くできるけども、ゲームにならない部分が出てくるから」

松方「『テトリス』というのは最初の段階で確立している部分があって、＋アルファを考えるとものすごく時間がかかるというのが実感です」

＊

横10ブロック、縦22ブロックのフィールドと、単純このうえない形の数種類のブロックが繰り広げるパズル空間『テトリス』。〝対戦〟や〝キャラクター〟といった新しい要素を加えながら、このゲームはこれから後も多種多様な変化を遂げて、僕たちの目の前に現われるだろう。

今日もまた、尽きることなくブロックは落ちつづけるのだ。

特別対談―第3回―

“萬画(マンガ)”はマルチメディアだ!!

『サイボーグ009』『仮面ライダー』などなど
数多くの名作を世に送り出してきたマンガ界の巨匠、石ノ森章太郎。
新しい概念“萬画”を提唱し、尽きることのない創作意欲で
次々と時代の扉を開けていく氏と語り合う
マンガとマルチメディアの境界。

企画・構成/渡辺浩弐　撮影/三浦麻旅子

VIRTUAL REALITY VR

●萬画家

石ノ森章太郎

VS

●ハイテク・コメンテイター

渡辺浩弐

映画や小説をどこで超えるか

渡辺●石ノ森さんはマンガという手法を使って、じつにさまざまなことにチャレンジしてきた方です。そしてその過程で、マンガというメディア自体が進化して、文化として認められていった。
　ゲームは、マンガがたどってきたのと同じような道をいま、目の前にしている。ゲームの世界にいる人間としては、今日はたっぷりと話を聞いて、いろんなことをパクらせていただいちゃおうという企みがあるわけです。(笑)
石ノ森●(笑)なるほど。
渡辺●順番に、まずはマンガを描き始められた頃の話から、聞かせてください。
石ノ森●僕らが子供の頃は、マンガというのは単に「滑稽な絵」のことだった。ストーリーものもあるにはあったが、落語のようなオチをセリフでつけて終わらせちゃうようなものばかりだったわけ。
渡辺●「パンはパンでもそりゃフライパンだよ」「ぎゃふん」とか、そういうやつですね。(笑)
石ノ森●そうそう。で、いま、渡辺さんが言ったような「マンガが文化に進化する」流れのきっかけは、やはり手塚(治虫)さんの登場だね。手塚さんの功績は、マンガという手法で「ドラマ」を描き始めたことだから。
渡辺●手塚治虫さんという作家については、映画的手法、つまりアングルに凝ったりカットバックの手法を使い始めたりしたことがよく取りざたされますが……。
石ノ森●僕は、彼の本当に先駆的だったところ、すごかったところは、映画や小説の世界で描かれていたのと同じような「ドラマ」を、マンガで描き始めたことだろうという気がするんだよね。映画的手法ってのはそのための手段にすぎない。マンガの主要素だった面白さ、おかしさを全部とっぱらっても、つまり喜劇じゃなくて悲劇でも哲学でも成立させる、そういう作品づくりが、彼を起点として始まったわけ。
　僕はというと、じつは中学生くらいまでは小説家になることが夢だった。その頃にはテレビはないし、マンガもそんなになかったし、それに映画は子供だったからそんなに見るわけにもいかなかったしね。読むものといったら本くらいしかない。日本文学全集なんかを何度も読んで感動して、よし、大人になったら小説家になろう、なんて決心していた。
　ところが高校生になってわりと自由に映画に行けるようになった頃がまさに映画の絶頂期だった。『第三の男』とか『禁じられた遊び』とか。ディズニーの『ファンタジア』、黒澤明の『七人の侍』、そういった名作が続々と出てきた頃だったのね。それで高校の頃は授業さぼって映画館ばっかり入り浸ってて、そしていつの間にかどうしても映画監督になりたいと思い始めていた。
　それでシナリオ書いて、それを絵コンテしてみたりしてるうちに、それがマンガになっちゃった。
渡辺●なるほど。絵コンテとストーリーマンガは近いですね。
石ノ森●そう。手塚さんの始めた「マンガによるドラマづくり」を、僕も絵コンテの延長でやってたわけ。
　でも、いろいろ描いてみたんだけど、やっぱり、もともとあこがれていた小説や映画を、超せないんだよね。
　当時はまだマンガっていうのは子供のものだっていう一般常識があって、細かい心理描写なんかはみんな小説で読みたがるし。それに映画ならカメラを回しさえすれば一瞬にして全景が描写できちゃうでしょ。マンガは一生懸命細部まで描き込まなきゃならないわけですよ。こりゃかなわないなと落ち込んだりした。
　ところが、そんなふうに苦しんでいたある日、ひとつの突破口が見えた。「コマ割り」という突破口が、ね。
渡辺●コマ割り?
石ノ森●コマのサイズや形を自在に変化させてみたんだよ。つまり、小説は、行間からいろんなイマジネーションを読者に膨らませながら読ませるけど、それをビジュアルでなら、もっとうまく表現できるんじゃないか。映画は同じサイズのフレームのなかでしか話が進まないけれど、マンガなら、たとえばクライマックスになったら1枚の絵で見開き使っちゃったり、あるいは緊迫する場面だったら、コマをものすごく細かく割って目ン玉ひとつだけ描くとか、汗のひと粒だけ描くみたいなことをしてみたらどうだろう、とね。
　この技法に注目して、ありとあらゆるコマ割りを試してみたわけ。
渡辺●そういえば『のらくろ』をはじめとして、昔のマンガってコマの形、大きさがすべて同じでしたよね。原稿用紙のマス目みたいに。
　石ノ森さんのなかでそこではじめて絵コンテを脱却して「マンガ」への移行が成立した、と。
石ノ森●そうだね。そんなマンガを描き始めた頃、映画監督の岡本喜八さんに会って話をしたら、彼はしきりとマンガのことを羨ましがるわけ。マンガはどんなフレームでも撮れるから、ってね。たとえば「江戸の町に雨が降る」なんてシーンを描写するとき、映画ならまず空からカメラがパンダウンして、ずーっと降りてきてやっと下のほうに家並みが、そして人の姿が見えてくる。マンガならそれをひとコマで表現できちゃう、と言われてね。
渡辺●ページを縦に切った縦長のひとコマで、ですね。
石ノ森●そのとき、あ、これでマンガ家としてやっていけるな、と思った。小説と映画を質的に超せる要素をやっと見つけたな、とね。

SFイメージの導入

渡辺●結局その後、小説も映画もじわじわ衰退していくなか、マンガだけは巨大な産業として成立していくわけです。
石ノ森●他のメディアが捨てていってしまった面白さをすべて、マンガが拾っていったからですよ。映画だって小説だって、昔は波瀾万丈の荒唐無稽なものがいっぱいあった。ところが、たとえば小説なら「文学」を名のり、芥川賞を目指すような高尚なものばかりになっていっちゃってね。マンガはとにかく読んで面白いエンタテインメントを、という精神でどんどん描かれたから、やがて子供だけじゃなく大人までもが熱中するようになったんですよ。
渡辺●僕なんかはそうなって以降の世代ですから、世のなかの面白いことは、すべてマンガから教えてもらったという実感がある。
　たとえば、本来なら小説の一ジャンルである「SF」の面白さは、はじめ石ノ森さんや永井(豪)さんのマンガから知ったわけです。
石ノ森●渡辺さんの世代だと『サイボーグ009』あたりから?
渡辺●ええ、あの作品のインパクト

●『佐武と市』
佐武と市が推理ドラマをベースに繰り広げる江戸時代の人情悲喜劇。推理を解くカギとなる品物を付録としてつけた特殊装丁版もつくられ話題になった。この特殊装丁版は現在は入手不可能な貴重品。

ジャンルに関わらずつねに"人間"を描かなければいけない

いしのもり・しょうたろう／1938年生まれ。本名・小野寺章太郎。萬画家。高校在学中『漫画少年』に「二級天使」の連載を始め、デビュー。現在、社団法人漫画家協会常務理事。『サイボーグ009』『仮面ライダー』『さるとびエッちゃん』ほか数々の名作を世に送り出す一方、漫画、マンガ、コミックと変遷してきたメディアの新しい呼称として"萬画"という概念を提唱。

はものすごかったですね。また、"サイボーグ"という言葉をはじめて使ったSF作品だと思います。

石ノ森●サイボーグという言葉そのものは、最初アメリカのグラフ雑誌『LIFE』の科学記事で見かけたんだよね。たしか「これから21世紀にかけて人類は宇宙に進出していくだろう。そのとき、宇宙服を着るんじゃなくて、宇宙空間に耐えられる形態に肉体を改造してしまうということも行なわれるだろう、それをサイボーグと呼ぼう」というような記事だった。

　僕はそのとき10代の終わりくらいだったかな。

渡辺●ときわ荘にいらした頃ですか。

石ノ森●そうそう。サイボーグか、これは面白い！　こいつを主人公にしたヒーローものでマンガができるんじゃないか、とひらめいた。だから出版社から仕事の依頼があるたびに「こんなSFを描きたいんだけど」と持ちかけてみたんだけど、どこでも断わられたんだよ。その頃、人間の体を改造して云々なんていっても、ピンとくる人なんかいなくてね。

　それで仕方なくそのアイデアは2、3年寝かしたままになっていたんだけど、その当時、ちょうど王や長島が大活躍してプロ野球がすごく面白い時代になっていた。で、野球の面白さ、つまりゲーム性やスター性をSFに盛り込んだらどうだろうか、というアイデアが浮かんできて、そして『サイボーグ009』の骨格が固まったんだ。そのときちょうど後発の「少年キング」から「何かうちでも描いてください」って話がきて、ようやく発表の機会を得たというわけ。

現実がSFを追い抜いた

渡辺●実現まで2、3年もかかったわけですか。そういえば「石ノ森章太郎は10年早すぎる」と言う批評家もいたそうですね。

石ノ森●ええ、ただし当時そういうかたちでSF作品をやれたのは、世のなかのテンポがゆったりしていたし、また科学情報というもの自体が一般的なものではなかったからなんだよ。ほかにもさまざまな科学知識を使っていくつもSF作品を描いたんだけど、それらが時代を先取りしようという若者たちの指向とぴったり一致した。

渡辺●そう、石ノ森先生のSFのすごいところは、それが時代の予言として機能していることです。たとえば人間の体を変容させるサイボーグの試みは、いま、ドーピングとか美容整形といった言葉でわれわれの身近なところで実現していたりする。

石ノ森●ところが、いまや現実のスピードのほうが速いんだよね。科学技術の最先端の知識でフィクションを描いても、マンガができたころにはそれが現実のものになってしまったりする。

　ずっと先のことをファンタジックに描くSFなら可能なのかもしれないけれど、ハードSFで、科学の正確な知識を素材として話をつくっていこうとすると、現実との追いかけっこになってしまう。

渡辺●そこでSFというものの位置づけが変わっていくということではないかと僕は考えるわけです。マイクル・クライトンがじつにいい例なんだけれども、たとえば「DNA工学」や「遺伝子操作」なんて言葉がいまの科学雑誌を賑せているわけですが、一般の人には理解することはとても難しい。しかし、そこでああやって「恐竜」をバーンと再生して見せることによって、じつにリアルに伝えてあげる。そういう流れが注目を浴びるんじゃないかと思うんですが、僕はそれはまさに、かつての石ノ森マンガの手法だったと思っているんです。ところで石ノ森先生が何をやってるかというと、恐竜もののSFではなく、なんと経済入門マンガを描かれていたりする。（笑）

　ところが、いまお話をうかがっていて、その移行がじつはちっとも突飛なことじゃないということがわかるんです。一般の人に、一見難しいことをわかりやすく絵解きするためのメディアとしてマンガを活用されているわけです。その対象が、未来のものから、現実のものへと移っただけですね。

石ノ森●まさにそういうことです。時代の流れが加速していくと、当たり前のように流れている情報がどんどん頭の上を通り過ぎていってしまうという状況が起こる。そんななかで、知っているつもりで知らない情報をもう一度立ち止まって、もう一度ちゃんと検証するために、マンガというビジュアル・メディアがじつにいい手段として機能する。

渡辺●それは、科学知識からSFを描いたかつての方法論と全く同じわけですよね。

石ノ森●いまは未来の科学技術よりも現実自体に追いつけない。それほどの速度で世の中が動いている。

　『マンガ日本経済入門』だって、なかで紹介されている用語にしたって情報にしたって、出版された頃には経済記者や学者にとってはもう古い情報だった。なんでいまさらそんなものを、と言われた。ところが、実際にはどっと売れたでしょ。一般の人には知らない情報だったからだよ。

渡辺●テレビ、ラジオ、新聞と、いろんなメディアがどんどん新しい情報を吐き出しつづけているけれども、一般の人には伝わらないうちに消えてしまうものもあるということなんですね。

●『サイボーグ009』
石ノ森ＳＦ作品の代表作。ベトナム戦争や神話などを題材に、９人のサイボーグ戦士たちが繰り広げる壮大な物語。人間と機械の間で苦しむサイボーグという存在は石ノ森ＳＦ永遠のテーマでもある。

"萬画" はマルチメディアだ!!

新しくて普遍的な石ノ森マンガの秘密

石ノ森●そしてもうひとつ重要なことがある。SFマンガだろうが実用マンガだろうが、そこに「人間」を描かなきゃならんということね。

人間というものは時代が変わってもそうそう変わるものじゃない。時代によって着ているものや使っているものは変わるけれども、中身は変わらないというのが僕の持論。

たとえば僕の『仮面ライダー』は、『鞍馬天狗』と本質的に変わらないもので、ただ、馬がオートバイになってるわけ。

世代ギャップとか、断絶なんてのは幻想であって、言葉が変わってるだけで人間性は変わらないって僕は思ってる。だから舞台が江戸時代でも現代でも、全部同じ「人間」を描いてるつもりなんだ。

渡辺●そこに、石ノ森マンガの普遍性があると僕は思うわけです。『仮面ライダー』や『009』が数十年の時を超えてもいまだに古くなっていない理由はそこだと。

中心のコンセプトとして「人間」に対する独自の視点がありさえすれば、時代に応じてさまざまな手法が使いこなせるわけですね。

石ノ森●そう、僕はメディアの違いにもこだわらないの。『仮面ライダー』は、もともとマンガとして描いたものをテレビ化したものじゃなかった。最初からテレビのためにアイデアを考えたりもするわけ。また『佐武と市』でアニメーションをつくったこともあったんだけど、そのときアニメということに縛られずに実写の映像を入れちゃったりもした。さまざまな手法を手探りで組み合わせて表現をしているんだね。

そしてその方法論がうまく時代とフィットしたときに、ヒット作は生まれるんだよ。

僕の作品でヒットしたものを思い出していくと、最初は『怪傑ハリマオ』かな。当時は最先端のメディアだったテレビのなかにマンガの手法を導入したことがヒットの要因だった。『009』は、やっぱりスプートニクが飛んで、これからは宇宙時代だ、というかけ声があった時代の雰囲気とマッチしていたんだろうしね。

渡辺●『マンガ日本経済入門』はどうでしょう。

石ノ森●昔ならたとえば長屋のおかみさんたちの井戸端会議のテーマといったら大根の値段だったりしたわけだけれども、いまだと株価の変動についてだったりする。そういう時代の日本だから、あの作品が当たったという気がするんだよね。

世の中の面白いことはすべてマンガから教えてもらった

わたなべ・こうじ／1961年生まれ。(株)GTV代表取締役。映像プロデューサー、ハイテクコメテイター。著書『1999年のゲーム・キッズ』(アスキー出版局)『ヴァーチャリアン嘘つかない』(メディアワークス)ほか多数。9月に小説集『マザー・ハッカー』12月に評論集『マルチメディア・バカ』刊行予定。今号の座談会『次世代のゲームを考える』にもパネラーとして登場。

『1999年のゲーム・キッズ』(アスキー出版局／¥1500)

『ヴァーチャリアン嘘つかない』(メディアワークス／¥1000)

渡辺●SFから経済まで、時代を読んでヒット作品を生み出しつづける眼力はすごいですね。

石ノ森●いやいや、時代に合わせてものをつくっているつもりはないの。スタンスは全然変えずに、ただそのとき面白がれる方法を選んでやってるだけ。たまたまそれが時代とピタッと合うと、ヒット作になる。

「萬画」＝「マルチメディア」!?

渡辺●なるほど。石ノ森さんの作品群は、マンガでありながらマンガの枠組を逸脱したパワーがいつも、ある。いままでの話で、その理由がわかったような気がしますね。

経済や歴史の入門もののほかにも、『HOTEL』などの情報・検証ものを描いてちゃんとヒットさせたり、また『佐武と市』についてはアニメのほかに、本に「かんざし」や「布地の切れ端」など事件捜査のヒントの実物アイテムを付録としてつけた特殊装丁版を出されたりもしている。

石ノ森●よくご存知だ!(笑)あの特殊装丁版は全く趣味でつくらせてもらったようなもので、もう入手困難になってるんだけどね、いまでも欲しがる人が多いんだよ。

渡辺●最後のページは謎を解くまで開かないように袋綴じになっていました。そこを開けるとなんと小説になっていた。僕は、あれなんかまさに「マルチメディア」の先駆けだと思っているんですよ。

そして、マンガを使ってエンタテインメント以外の領域に侵攻しておられる試みのすべてが、きわめてマルチメディアの概念に近いのではないかと思うんです。

そういえば少し前に「漫画」に代わる「萬画」という言葉を提唱されていますね。

石ノ森●ええ、「滑稽な絵」という意味の「漫画」はもう、いくらなんでもいまの「マンガ」とは違いすぎるからね。

ありとあらゆる表現が可能な、そしてありとあらゆるジャンルに広がったマンガというメディアを「萬画」としよう、と。

渡辺●マンガというメディアの多様性と多機能性を表現したとてもいい言葉ですね。そして僕はこれ、もしかしたらそのまんま「マルチメディア」という意味なのではないかと思うんですよ。

石ノ森●なるほど。言われてみればそうかもしれないね。(笑)

HOTEL
VOL.1 NEVER CHECKOUT

●『HOTEL』
豪華ホテルにくる客とホテルマンが織りなすエピソードを綴った、石ノ森作品・現代人情悲喜劇の傑作。TBSでドラマ化された。人間同士の間にあるドラマを描く石ノ森氏のスタイルはSFマンガから変わることはない。

【マンガ】日本経済入門
石ノ森章太郎
日本経済新聞社

●『マンガ日本経済入門』
マンガで社会の経済の動きを仕組みを把握できる。マンガによるさまざまな知識を吸収させるスタイルがこの後流行し、企業から地方自治体までマンガを使って会社案内やマニュアルを作成した。

「ヘボ」か「ナイス」か!? あなたの能力がズバリわかる ゲーマーズテスト・チャート

次世代マシンの登場でますますスピードを増すであろうゲーム世界。それら最新ゲームを巧みにこなせるか否かは、プレイヤーが生来持っている能力如何。まずは以下のテストチャートで、自分の能力を測ってみよう。

構成・CG／スパタ斎藤

やりかた

５つの囲みのなかの質問にそれぞれ答えよう。それぞれの囲みごとに得た得点を計算し、そして最終的にはその合計得点を出せば、キミの潜在的ゲーム能力がわかる!!

精神力

どんなゲームにもまず必要なのは精神力である。「精神の力」と書いて精神力。精神＝心、力＝パワー。すなわち心のパワーである。展開させるとマインドパワーとなり、こういったミのない原稿をつらつらと書いて平気で入稿しちまうのも、やはり精神力のなせる業なのである。つまりこのマインドパ（以下編集部削除）

1.あなたが休まずにゲームをつづけられる時間は？
- 15分以下……1点
- 30分位……2点
- １～３時間位……3点
- ４～８時間位……4点
- ５万時間……2万点

2.最愛の恋人に突然フられました。どう感じますか？
- 落ち込む……1点
- まずファミコンをする……4点
- 悲しむ……2点
- 反省する……3点

3.あなたはケガをして出血、ふらふらです。どうしますか？
- 助けを求めて叫ぶ……1点
- 自力で病院を捜す……2点
- 止血道具を捜す……3点
- 友達に見せびらかす……100点
- 気にしない……4点

4.どうしてもクリアできない難関があります。どうしますか？
- ゲームをやめる……2点
- 何度も挑戦する……4点
- 友達にやらせてみる……3点
- 泣く……1点

5.すごくいやなやつにゲームで負かされました。どうします？
- 気にしない……4点
- 忘れようと努力する……1点
- 復讐のため鍛錬する……3点
- 反省する……2点

個別評価

●5点以下	●20～100点	●100～2万点以上
弱々しく他力本願のあなたには次世代のゲームは向きません。まずは従来のゲームでレベルアップを図りましょう。原点に帰って初期のファミコンゲームなどがいいかもしれません。	精神的にかなり強く、難しいゲームもおすすめ。ゲームのヒーローも夢ではありません。ただし、100点に近い人はその強すぎる精神力が原因で命を落とすかもしれません。十分注意してください。	友人を喜ばせたい気持ちは大切ですが、出血した場合はとりあえず止血することを考えるのが賢明です。２万点以上の人は、あと1万点を集めれば素敵な得点と豪華な景品が当たります。がんばりましょう。

集中力

たいていのゲームの仕掛けやひっかけは、プレイヤーの隙をつくようにプログラムされている。しかし、敵の動きや画面の変化を注視すれば、ゲームを長くつづけられるのだ。ゲームのうまいへたは、集中力にかかっていると言っても過言ではない。いや結構過言かもしれないが、まあだいたいそういうことだ。

1.走っているクルマや電車のなかから、どの程度、外が見えますか？
- 外の人の男女別くらい……1点
- 看板の文字くらい……2点
- 電柱の番地表示……3点
- 世界のすべてと神の姿……4点

2.雑踏のなかで、人の話し声がどの程度聞こえますか？
- 近くの人の声……1点
- やや遠くの人の声……2点
- 遠くのささやき声……3点
- だれかの声がいつも頭のなかでささやく……4点

3.人混みのなかに立ったときに、何を見ますか？
- 周囲の光景……1点
- 周囲の何人かの人の服装や顔……2点
- だれかひとりの表情……3点
- 背後霊や地縛霊や電波……4点

4.目を閉じて気を落ち着かせると、何を思いますか？
- 何も思い浮かばない……3点
- 心配ごとなど……2点
- 雑念……1点
- だれかがいつも私を陥れようとしている……4点

5.楽しいことを思い浮かべると、どうなりますか？
- いても立ってもいられない……1点
- 気が晴れる……2点
- 楽しいが、冷静……3点
- 宇宙の全存在と一体化している……4点

個別評価

●5～8点	●9～12点	●13～15点
やや注意力・集中力に欠けますが、心配要りません。	ゲームに長時間集中する力を十分に持った人物です。	注意力・集中力とも抜群です。ゲームも大攻略だ!!

●16～17点	●18点以上
何か特殊な力が芽生えつつあります。要注意です。	かなりキています。通院してみるのもいいでしょう。

反射神経

真のゲームの達人は抜群の反射神経を持つ。弾を避け、敵をかわし、素早く機敏な攻撃を繰り出す反射神経さえあれば、多くのゲームをクリアすることが可能なのだ。実際、オリンピック選手の多くは、ゲームでも突出したテクニックを披露するという噂を聞いたこともあるが、まあ噂はあくまでも噂だ。

1.飛んでいるゴキブリをつかまえたことがある。
- ある……2点
- ない……0点
- ないが、カならできる……1点
- あるし、ハエでもできる……3点

2.飛んでいるゴキブリをハシでつかまえたことがある。
- ある……2点
- ない……0点
- ないが、カならできる……1点
- あるし、ハエでもできる……3点

3.飛んでいるゴキブリを目を閉じてハシでつかまえたことがある。
- ある……2点
- ない……0点
- ないが、カならできる……1点
- あるし、ハエでもできる……3点

4.ハエだのゴキブリだの、イヤな設問だと思う。
- はい……0点
- いいえ……0点
- 汚い虫ほど好きだ……20点

5.反射神経には自信がある。
- はい……10点
- いいえ……0点
- 汚い虫の話をもっとしたい……20点

個別評価

●0～8点	●10～19点	●20点以上
ふつうです。もう少し自信を持てば、かなり大丈夫。がんばりましょう。	自信、実力とも大合格です。とくに15点以上はかなりの実力者。威張ってもかまいません。	昆虫博物館などで独自の楽しみを味わいましょう。

若さ

巷の多くのゲームにはスピード感とリズム感が必要である。これらの感覚の源は、ズバリ、若さだ。つまり、ファイトーいっぱーつ!!　のアレであるわけだが、むやみにリポDなどを飲んでジープを持ち上げたり降ろしたりしても取り戻せないどころか、ぎっくり腰になる危険もある。

1.次の携帯品のうち、必ず持ち歩くのはどれですか？（複数選択可）
仁丹……………………………－1点
丹頂チック……………………－2点
ポリデント……………………－1点
老眼鏡…………………………－3点
位牌……………………………－3点
水虫薬…………………………－1点
雑誌『壮快』…………………－3点
雑誌『プレジデント』………－3点
スタンガン　…………………－70点
ほとんど何も持たない………0点

2.ふだんよく着る服はどれですか？(複数選択可)
グレーのコート………………－3点
ジーパン………………………0点
ゴルフウェア…………………－2点
アニメ風Tシャツ……………0点
スーツ…………………………－1点
喪服　…………………………－60点
軍服　…………………………－70点
ほとんど何も着ない　………－80点
春麗のコスプレ　……………－90点

3.電車の中でよくすることは？（複数選択可）
吊革につかまって寝る………－1点
吊革につかまって寝て
　回転する……………………－3点
約25センチの隙間でも
　座る…………………………－3点
強引に新聞を広げる…………－2点
網棚の雑誌を拾って読む……－1点
赤外線写真を撮る　…………－800点
ゲームボーイをやる…………0点
寝ゲロを吐いて
　終点で起きる………………－3点

4.つい出る癖は？（複数選択可）
起立・着席時の「どっこいしょ」
……………………………………－3点
くしゃみ後の「ちくしょう」
「コラ」………………………－3点
つま楊枝やマッチ棒で
　耳掃除………………………－2点
傘によるゴルフの
　スウィング練習……………－2点
万引き…………………………－1万点
セクハラ………………………－1万点
痴漢行為………………………－1万点
放火……………………………－1万点
爆弾テロ………………………－1万点

5.次のうち、意味のわかる言葉は？(複数選択可)
ストII…………………………1点
AM2…………………………1点
ジョー東………………………1点
スカし…………………………1点
半キャラ………………………1点
ガストノッチ…………………1点
橋本名人………………………1点
レインボー……………………1点
プロコとティアット…………1点
トード…………………………1点

個別評価

●－500点以下	●－499～－40点	●－39～－1点
若さ云々以前に、屈折した人。がんばりましょう。	やはり、若さ云々以前に、変な人があなたです。	自他ともに認めるリアルなオヤジで、非若人です。
●0～3点	**●4点以上**	
一般的な若者です。安心してゲームをしましょう。	若さ云々以前に本格ゲーマーです。わりとマニア。	

記憶力

難解なロールプレイングゲームなどでは強靱な記憶力が要請されるし、アクションゲームやシューティングゲームでは敵のパターンを覚えなければ反撃できない。精神力、反射神経、注意力・集中力も大切だが、記憶力を欠けばそれらの力をうまく使うことは不可能だし、自分の住所や名前を忘れるしの大騒ぎである。

1.本物のマリオは次のうちどれでしょう。

3点　4点　1点　2点

2.ゲームでどうしてもクリアできない難関があります。どうしますか？
ゲームをやめる………………1点
何度も挑戦する………………3点
友達にやらせる………………2点
この質問は前にもやった……4点

3.円周率(π)を小数点以下何ケタまで言えますか？
円周率ってなんですか………2点
2ケタまで……………………3点
5ケタまで……………………4点
1000ケタまで知っているが
　あえて言わない　…………－50点

4.『バーチャファイター』をつくったメーカーはどこですか？
カプコン………………………2点
セガ……………………………3点
タイトー………………………4点
私がひとりでつくった　……－10億点

5.本物のソニックは次のどれでしょう？

3点　4点　－500億点　2点

個別評価

●－100億点以下	●－10億～－10点	●11点以上
マンガ通のあなたは、小学館などに入社しましょう。	深刻なおばかさん。3べん回ってワンと言え。	かなりの記憶力です。ゲームを深く楽しみましょう。なかでも17～20点だった人は人並みはずれたもの凄い記憶力を持っています。本格派ゲーマーを名のりましょう。

まとめ

各項目ごとの結果診断で、自分でも気づかなかった潜在能力を発見してゲーム名人になろうかと思った方も、あるいはばかだとかマニアだとか通院しろだとかいう結果が出て怒りの投書をしようとペンを握った方も、とりあえずいまは待ってほしい。ここからが本格的な診断なのだ。各項目で得た得点をすべて合計してほしい。で、最終最後の診断結果なんかを見たりなんかしてほしい。

総合評価

●66～84点
すでにかなりの領域までに達している本格ゲーマーです。たとえまだゲーム未経験でも、やったとたんにハイスコア確実、クリア確実ですし、トップの座はあなたのモンですし異性からはモテモテになると、そういう感じもなきにしもあらずです。そうならない場合はもう一度、このテストをじっくりやり直してください。

●36～50点
ゲームに関してはかなりのハードプレイヤーです。現在あまりゲームをしていなくても、プレイすればするだけメキメキと上達します。とくに次世代機のゲームに才能があります。少しの練習で簡単に上達し、また、初めてプレイしたゲームでも人並み外れたスコアを残せます。セガとタイトーのゲームに吉相が出ています。

●10～25点
一般的な人物です。ゲームに関しては可もなく不可もなくといったところですが、こと目新しいゲームになると少々自信不足になりがちです。もう少し自信をつけて、堂々とゲームに挑めば、苦手なジャンルのゲームもかなり上達します。なお、今月のラッキーカラーは青とグレー。東が吉。6に関する物が幸運の鍵です。

●マイナス1億点とか5万点
ゲームに興味を持っている場合ではありません。あなたは病気かもしれませんし、あるいは超人かもしれません。もしかしたら変態かもしれませんし、本当にばかかもしれません。ただちにしかるべき所に行って、しかるべき処置を受けるか、しかるべき道へと進むか、もう一度このテストをやり直してみるべきです。

●51～65点
あなたにはもうゲームしかありません。ちょっと本気になればプロゲーマーとしてデビューすることも可能なほど、ゲームに関する資質が見受けられます。身近なゲームに数日取り組めば、簡単に仲間内のヒーローになれます。ゲームセンターや人気ゲームの大会荒らしの異名を取るのも時間の問題でしょう。

●26～35点
キラリと光る才能をふんだんに持った、スピード系ゲーム向きの人です。ゲームセンターなら『バーチャファイター』のような格闘ゲームから『極上パロディウス』のようなシューティングゲームまで、幅広く楽しめます。ただ、部屋にこもるとロールプレイングなどでうつむきがちなので気をつけましょう。

ゲームボーイの新しい楽しみ方 Super GAME BOY

話題のスーパーゲームボーイで『ウィザードリィ・外伝Ⅲ』に挑戦!!

ゲームボーイソフトをテレビ画面で楽しめるハイパーツール『スーパーゲームボーイ』。話題の最新兵器を手に入れた私は、かつて玉砕したあの名作『ウィズ』に再び挑んだのであった。

構成・文／阿部美香

『ウィザードリィ・外伝Ⅲ』

人に言わせるとスーパーゲームボーイを使う利点はこうだ。

「シューティングやアクションなんかはさあ、画面がちらつきがちだし、見切りも大事だし、大きい画面でカラーだと盛り上がるよね。パズルなんかだと、色がつくってのがけっこう重要じゃん？　可愛いゲーム多いし。シミュレーションはさ、ユニット見やすくなったりするしいいよね」

RPGは？

「RPG？　ああ、アクションRPGなんてやってみたいかな。『ゼルダ』とかつくり込んであるし、きっと色ついたらキレイだよ」

ふーん……。

「ふーんって、じゃあ、おまえは何やりたいわけ？」

『ウィズ』

「『ウィズ』って……『ウィザードリィ・外伝』？　あれって、モノクロだからいいんじゃねーの？　変わってるねえ、おまえって」

……。

『ウィザードリィ・外伝』シリーズ。それは私にとって禁断のソフトだった。『外伝Ⅲ』は勇んでプレイしたものの、ゲームの内容以前にゲームボーイというハード本体の特性の前にあえなく玉砕した。なぜか？

理由はひとつ。ゲームボーイを持っていたらマッピングがしにくいからだ。『ウィズ』の楽しみはたくさんある。アイテム探し、最強のパーティを育てることなど、数え上げればキリがない。しかしそれ以上のもの。それがマッピングだ。

しかも私のマッピングは、ただ地図を描くだけではない。トラップの場所とその内容、アイテムのあった位置からあらゆるメッセージまで、マップ画面に出てくる情報はひととおり書きとめないと気がすまない。

それにはつねに片手に鉛筆が必要。両手にゲームボーイ、では無理なのだ。しかし、そんな私にも春はやってきた(夏だけど)。スーパーゲームボーイ発売！

人間長生きはするもんである。

さっそく『外伝Ⅲ』とセットで購入。〝ヴィズ者〟御用達『スーパーL5』仕様スーファミの電源を入れ、心弾ませながらゲームを始めてみると……。

「マジかよ。なーんにもシステムウィンドウいじらないでゲームしてんの？　とりあえずピクチャーフレーム変えてみろよ」

いや、私はテレビに映ってくれるだけでたくさん、マッピングがしたいだけで。これ確かにネコ模様は可愛いけどさあ。

「これって森のなかじゃん。木の色、緑にすると雰囲気出るって。モンスターに綺麗なおねーちゃんもいるし、パステルカラーなんかもいいかもな。ホラ、らくがきもできるしさ。こっちが北でこっちが西と。方向書いときゃ、3Dでも迷わないな――」

ええい、うるさい！　ゲームが進まんだろ。わたしゃね、ここからダンジョンに降りて……降りて……!?　ちょっとだけ、ダンジョン青くしてみようか。宝箱は黄色なんてね。モンスターは派手にしてっと。

……そして私はハマってしまった。ゲームに、ではなくスーパーゲームボーイに。マッピングも楽しいがスーパーゲームボーイ本体もかなり楽しい。このままではまた『外伝Ⅲ』を終わらせることは不可能なのか？

そしてひとつの教訓だけが残ったのであった。〝スーパーゲームボーイ侮りがたし〟と。

(ちなみに『ウィズ』にはカラーパターンのH－2がオススメ……それってただのモノクロか)

●『スーパーゲームボーイ』(任天堂／¥7、000)

6月14日に発売されたばかりの、ゲームボーイソフトをスーパーファミコンを使用してテレビ画面に映し出すツール。それ以外にもさまざまな機能が充実。

第一はゲームボーイソフトのカラーパターンによる着色。対応ソフトなら最大13色で着色済み、過去のソフトでもパターンから選んで4色がつけられる。過去のソフトでも任天堂製には着色済み。スイッチを入れるだけですぐにきれいな色で遊べる。

第二はピクチャーフレーム（ゲーム画面のまわりの縁取り部分）に模様がつけられること。登録されているパターンは9種類。ちょっとしたウラ技で遊べる。対応ソフトにはオリジナルのフレームを持つものも。

第三はコントローラーのボタンの配置を変えられること。タイプは2種類。

第四はカラーパターン以外に自分で色を選んでの着色。全52色のなかから4色を選択。選んだ4色は登録も可。パスワードも取れる。

第五はらくがき機能。12色、2種類の太さの線でピクチャーフレームやゲーム画面上にらくがきができる。ただ模様を書いたりのほかに、さまざまな遊び方が考えられそうな機能である。ただしSFCの『マリオペイント』と同じようにマウスを使用しないと書きにくくなっている。残念ながら、カラーパターンと違ってセーブは不可。

こうしてみると、発売前は単にゲームボーイソフト用のアダプタ的な役割で見られていたスーパーゲームボーイだが、本質的にはゲームボーイソフトの新たな遊び方を開発するためのツールといったとらえ方のほうが正しいのだろう。まさに1個のハイパーメディアマシンと言って過言ではない。

これから発売予定の対応ソフトのなかには、ファミコンよりもずっと美しいグラフィックを持つものも見られ、今後が期待できる。

ケーブルなしで対戦可能なところも注目すべき点だろう。

スーパーゲームボーイで楽しみたい名作・新作ソフト20選!!

スーパーマリオランド

国民的シリーズのGB第1弾。基本的な操作はFC版と同じなので初心者にも安心して遊べる。途中にシューティングステージを設けているのが大きな特徴だ。全4ワールド12エリアとFC版に比べてステージ数は少ないものの、裏ワールドが遊べるようになるおまけつきで得した気分になれる。

（任天堂／ACT／'89年4月21日／￥2,600）

全日本プロレスジェット

SFC版『全日本プロレス』『全日本プロレスダッシュ』の完全移植版。2P対戦可能で約200種の技の多さと画像取り込みのリアルなグラフィックがウリ。馬場、小橋、ハンセンなど全日本プロレスの看板レスラー8人が登場。新技も追加。SGB対応。

（メサイヤ／SPG／'94年7月中旬発売予定／￥4,800（込））

ウィザードリィ・外伝III

3D・RPGの老舗『ウィザードリィ』のGB版オリジナル『外伝』シリーズの3作目。冒険の舞台を地上にも広げ、種族・職業・呪文をさらに追加、パーティ同士の対戦機能もつけたという豪華版。まさに究極の日本製『ウィズ』。通好みではあるがRPGファンなら一度はプレイしてほしいソフト。

（アスキー／RPG／'93年9月25日／￥5,150（込））

ソロモンズ倶楽部

FCで人気のあったアクションパズルゲーム『ソロモンの鍵』の続編。全体的にFC版より難易度が低くなっている。魔法やアイテムで道をつくりながら各部屋にある鍵を手に入れて扉を開ければ1面クリアだ。アクション要素とパズル要素がうまく組み合わされていて、いまでも傑作の呼び声が高い。

（テクモ／PZG／'91年4月5日／￥3,300）

ぬ〜ぼ〜

主人公はお菓子で有名なキャラクター。ぬ〜ぼ〜がいろいろな動物たちの悩みを解決していくのが目的のパズル性のあるアクションゲーム。ぬ〜ぼ〜のほわ〜っとしたキャラクター性と、全体に流れるほのぼのとしたムードは可愛さ100倍。女性にもオススメだ。SGBでならパステルカラーがいいかも。

（アイレム／ACT／'93年7月9日／￥3,689）

ネメシス

パワーアップ型シューティングゲームの名作『グラディウス』のGB版。オリジナルの雰囲気はそのまま、シリーズ定番のコナミコマンドも健在だ。自機ビッグバイパーを操り、火山やモアイなどのおなじみのステージを惑星ネメシス目指し突き進め。本格派シューティングファン必携のソフト。

（コナミ／STG／'90年2月23日／￥3,500）

聖剣伝説

サブタイトルは『ファイナルファンタジー外伝』だがシステムは全く別、いわゆるゼルダタイプのアクションRPG。SFC版で人気の『聖剣伝説2』はこれが元祖。主人公を手助けするNPCの存在が大きな特徴。アクション要素よりパズル的要素を重視、スケールの大きなストーリーも特徴的だ。

（スクウェア／RPG／'91年6月28日／￥4,800）

テトリスフラッシュ

パズルゲーム界の定番中の定番『テトリス』のアレンジタイプ、FC版『テトリスフラッシュ』の完全移植版。同色のブロックを3つ並べて消し、いちばん下のラインにある光るフラッシュブロックをなくすれば面クリア。パズル性は高い。最短手順でのクリアを目指すパズルモードも追加。SGB対応第1弾。

（任天堂／PZG／'94年6月14日／￥2,900）

ロックマンワールド

人気の超ムズゲームの移植第1弾。嫌らしいトラップをくぐり抜け、全5ステージに登場する8体のボスを倒してパワーアップしていくロックマンの姿はもうおなじみ。鋭い反射神経とドット単位のキャラ操作が必要だ。とにかく難しいこのゲーム、パスワードコンティニューがアリでも結局は鍛錬あるのみ。

（カプコン／ACT／'91年7月26日／￥3,500（込））

X（エックス）

GBでもここまでできるのかと言わしめたワイヤーフレーム画面が非常にシブイ、3Dタイプのシューティングゲーム。敵機や基地をレーダーでサーチしながら進んでいくさまはまるでフライトシミュレーターのよう。技術力の高さはさすが任天堂。SGBにつなげばもっと大迫力で楽しめる！

（任天堂／STG／'92年5月29日／￥3,900（込））

女神転生外伝 ラストバイブル

一部のマニアに熱狂的な支持を得る『女神転生』シリーズのGB版『外伝』1作目。敵の魔獣を仲間にして、「魔獣合成」でパワーアップするというこのシリーズいちばんの楽しみも健在。キャラのグラフィックも可愛くなって『メガテン』世界がより手軽に楽しめる。カルト気分に触れてみたい人に。

（アトラス／RPG／'92年12月23日／￥5,300）

ドンキーコング

オールドゲーマーには懐かしい『ドンキーコング』がリニューアル。おなじみのマリオがヒロイン・ポリーンをドンキーコングから救い出すのが目的。「逆立ち」「大車輪」などのニューアクションも増え、100面にも及ぶオリジナルステージが追加されている。セーブ機能付。SGB対応第1弾ソフト。

（任天堂／ACT／'94年6月14日／￥3,900）

星のカービィ

国中の食べ物をすべて奪ってしまった悪のデデデ大王を倒すためにカービィが立ち上がった。丸い体に敵を吸い込むユニークな仕種や、空気を吸って風船のように飛ぶ姿で一躍ニューアイドルに。簡単でわかりやすい操作性、サクサクと進める軽快さは任天堂ならではのセンス。FC版でもヒットした。

（任天堂／ACT／'92年4月27日／￥2,900（込））

ゼルダの伝説〜夢をみる島〜

アクションRPG不朽の名作『ゼルダの伝説』のGBオリジナル版。コホリント島の謎を解くため、頭と指先をフルに使っての大冒険が始まる。バツグンの操作性と絶妙のパズル性はやみつきになること間違いなし。洗練されたシステムとオートマッピング機能もついての親切設計はもはや王者の貫禄か。

（任天堂／RPG／'93年6月6日／￥3,900（込））

ドクターマリオ

いわゆる落ちモノの任天堂ブランドオリジナルゲーム。6種類のカプセルを操り3種類のウィルスの上に同じ色のカプセルを4つ並べて消していく。画面上のウィルスをすべてなくせば1面クリアだ。ユニークなウィルスの姿やアクション性の高さでヒットした。SGBでカプセルが見やすくなったかな？

（任天堂／PZG／'90年7月27日／￥2,600（込））

ぷよぷよ

あの『ぷよぷよ』をついにゲームボーイに移植。これでほとんどのゲーム機を制覇したことになる。内容的にはSFC版の移植。下位機種ということもあって「ぷよぷよ」の質感はいまいちだが、SGB対応の美しいカラーモードで楽しめる。2P対戦可能。

（バンプレスト／PZG／'94年7月下旬発売予定／￥3,980（込））

熱闘サムライスピリッツ

NEO・GIOの超人気タイトルを移植した本格派格闘アクションゲーム。必殺技はもちろん、多彩なアクションもバッチリ再現されてファンも納得。オリジナル要素として、一度減ったライフゲージが回復しない勝ち抜き戦モードが追加され、より過激なバトルが楽しめるようになった。SGB対応。

（タカラ／ACT／'94年6月30日／￥4,800（込））

カエルの為に鐘は鳴る

軽いノリのシナリオとサクサク進む軽快なアクション性がきらりと光るニュータイプのアドベンチャーゲーム。GBの持つ手軽に遊べるハンディーマシンとしての特性を十二分にいかした快作。単細胞でおっちょこちょいのサブレ王子がティラミス姫を救うために繰り広げる冒険活劇だ。

（任天堂／AVG／'92年9月14日／￥3,900（込））

カービィのピンボール

『星のカービィ』のキャラクターがピンボールマシンで登場。カービィがまん丸の体をいかしてボールに変身、数々の仕掛けのある台の上で跳ね回る姿がとても可愛い。ピンボールゲームのリアルさには遠く、どちらかというとアクションゲームのノリだ。細かい部分までセーブできる機能が嬉しい。

（任天堂／ETC／'93年11月27日／￥2,900（込））

ゲームボーイウォーズ

ユニークなCMでも有名な傑作シミュレーション『ファミコンウォーズ』のGB版。ウォーシミュレーションになじみのない一般のゲームファンにも遊びやすく改良、簡便化してあるので、入門編としては最適。全16面のほかに2P対戦用のマップを10面用意、FC版にない新兵器も追加されている。

（任天堂／SLG／'91年5月21日／￥3,500（込））

SPECIAL INTERVIEW

なぜ、いま『MOTHER 2』なのか？

発売直前
糸井重里・石原恒和インタビュー

あの名作『マザー』の続編がまもなく発売される。
なぜこの時期に「続編」なのか？　『マザー』の魅力とは何か？
“ゲーム”はいま何をつくり出そうとしているのか？
いままでにないゲーム世界を開こうとしている『マザー2』の試みとは何か？
原作者であり監修の糸井重里氏と、プロデューサーの石原恒和氏に直撃インタビュー

インタビュー／杉村孝則(T.)　撮影／富田直子(H.I.S.)　構成／宮昌太朗
（画面は開発中のものです）

『MOTHER』から『MOTHER 2』へ
その"新しさ"はどこへ向かおうとしているのか

前作『マザー』が発表された1989年当時を振り返ることから始めよう。当時の家庭用ゲーム機をめぐる状況は、いまから思えば「健全な成長期」だったといえるだろう。アーケードの名作と呼ばれた作品（たとえば『ゼビウス』や『マッピー』『グラディウス』といった作品群）の移植がほぼ完全に終わり、次第にコンシューマーらしい＝家庭用ゲーム機向きの、オリジナリティあふれる作品が登場しはじめていたのが、ちょうど'80〜'90年頃のことだ。また、NECのPCエンジンや任天堂のゲームボーイ戦略の成功といった、ハード面での新たな冒険が果敢に行なわれていた時期でもあった。これはこのあとのインタビューのなかでも触れられていることだが、この頃のゲームメーカーはどこも「少ない容量で（当時の主流ソフトは2〜3メガだ）特色のあるアイデアを生かしたゲームソフトづくりがいかにして可能か」という命題に必死に取り組んでいた。そして、それは同時に「アーケードとは違った、コンシューマーだからこそできる独自のゲームソフトづくり」でもあった。その結果としてRPG（ロールプレイング・ゲーム）ブームが巻き起こり、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』といった名シリーズを生み出し、その他のジャンルでもさまざまな試みがなされていた。

あの頃、ぼくたちは「ワクワク」していた。次はいったい何が起こるのだろう、どんな世界がブラウン管に現われるんだろうと、期待に胸をふくらませていた。

コピーライターとして著名な糸井重里氏を迎えて制作された『マザー』は、そんな幸福な季節に発売された貴重なソフトのひとつだ。街とフィールドが地つづきでつながっているマップや、一般常識が通用してしまう（！）世界、「魔法」ではなくて「超能力」という概念を採用したこと、「善／悪」の二者択一では選択できない世界観などなど、新しさが細部に至るまでめいっぱい詰め込まれたRPGだった。間違いなく『マザー』は、いままでゲームの世界では見られなかった画期的な思想を、ぼくたちに見せてくれた。あのときは本当にドキドキした。

'89年頃の状況を「健全な成長期」といったが、それはまた来るべき「爛熟期」の予感をも伴っていた。新しい快楽ははやるのも早いが、ステロタイプに陥るのもあっという間のこと。『ドラクエ焼直しファンタジーRPG』が怒涛のように発売されては消えていき、ビジュアルの派手さばかりを競い合った結果、化け物のように巨大な容量を持ったRPGの山があとに残された。アクションゲームの分野でも、快楽の細分化がとめどなく進み、このあとの『スト2』ブームに掻き消されるようにその地位を失っていく。

『マザー』が決定的に新しかったところは、そのような状況に対して批評的な機能を持った（ひょっとしたらいまだに持ちつづけている）ことだ。『FF』シリーズを筆頭とするいわゆる「貴種流離譚」に対して、日常と地つづきの「ありえない冒険談」を対峙させ、「善／悪」の二分法に対して「友情」や「暖かさ」といった曖昧な感情を対置させた。いままでにない感動を呼び起こすようなゲーム。感動といっても「ガガーン」という感動ではなくて、「ジーン」ときてしまうようなそれ。こんな感情は、他のゲームソフトでは味わえないような種類のものだった。そこには、新しい形態をゲームの世界へ持ち込もうとする意欲にあふれた制作者たちの姿がかいま見えた。だからこそ、その完成度には多くの疑問が残り、賛否両論だったにもかかわらず、熱狂的なファンを生み出し、いまだ忘れられないゲームソフトの1本として心に刻み込まれているのだ。良い作品は人びとに感動を与えるとともに、批評性をも併せ持つのだ。

だからこそ、いま、なぜその続編『マザー2』がつくられなければならないのか、が問題になってくる。

現在のTVゲームの状況は、かなり行き詰まっている。容量の天井知らずの巨大化、斬新なアイデアがほとんどまったく評価されず、飽きもせずに次から次へと発売される続編の山、山、山。たしかに続編は売れる。でもそれだけじゃ面白くないだろう。せっかく続編を出すのだったら、プレイする人がドキドキするような何かがなくちゃね、と。それに、それを批評して一定の評価を下さなければならないはずの雑誌メディアは疲弊し、役に立たない攻略法ばかりが幅を利かせる。たまに目を引くのは「このままじゃいけない」という呟きばかり。本当にゲームはこのまま駄目になっちゃうんじゃないか、とまるで他人事みたいに心配してしまう。

そういう先の見えない状況の下で、『マザー』の批評性はいまだに有効なのか？

なぜあの糸井重里が続編をつくらなければならなかったのか。それも、前作から5年という非常に曖昧な時間差で発売されるのか。

「ゲーム」を媒体にして彼らが目指しているものとは何なのか？

そして、そもそも「ゲーム」とは何なのか？

原作者であり制作者でもある糸井重里氏と㈱エイプの副社長・石原恒和氏に、次つぎに浮かんでくる疑問に率直に答えていただいた。

『MOTHER』

「エンディングまで泣くんじゃない」というCMが印象的だったこの作品は、「展開型」ではないマップ構成や日常から出発する「物語展開」など、画期的アイデアを満載した忘れがたいソフトのひとつだ。当時、バランスの悪さや画面構成などの問題点も指摘されたが、トム・ソーヤなども思い起こされる「冒険談」は人びとの心をひきつける要素がいまでもあるように思う。1989年7月発売。（SFC／任天堂・エイプ／￥6,500（税別））

『MOTHER2 ギーグの逆襲』

前作から5年を経て発売される『2』は、前作の延長線上でありながら、そのもうひとつ上のランクを目指しているともいえる。容量も24メガと前作の8倍。描き込まれた風景やユニークなモンスターたちの表情は他のRPGを大きく突き放して「新しさ」を感じさせるでき上がり。ファンをこれだけ待たせたんだから、絶対面白くなっててくれよ！　1994年8月上旬発売予定。（SFC／任天堂・エイプ／予価￥9800）

PART.1

糸井重里インタビュー

SHIGESATO ITOI

ひとりひとりのところにアートを渡したい

●糸井重里（いとい・しげさと）
1948年11月10日、群馬県生まれ。法政大学文学部中退後、広告プロダクションに入社。1979年　東京糸井重里事務所設立。「くうねるあそぶ」（日産セフィーロ）、「鉄人パパ。」（清水建設）、「インテリげんちゃんの、夏やすみ。」（新潮文庫）などのコピー作品を発表。1989年　ファミコンソフト『MOTHER』を監修、話題となる。血液型はA。

裏地は凄いよ

——なぜこんなに遅れたんでしょうか。

「ミスですね。言いわけできないんだけど、遅れるというのはミスだと思う。スーパーファミコンでスタートしたんですが、最初の意識としてスーパーファミコンがファミコンの延長線上にあったんですね。たとえば、このゲームにしても最初8メガでスタートしてるんですよ」

——8メガ？

「当時、8メガの時代だったんですよ。8メガでわりと早く出して次つくろうかなという感じで。そうしたらどんどんそういう時代じゃなくなっちゃった。周りではどんどんデコレーションが増えてった。

僕らはべつにデコレーションに走るつもりはないけれども、あれより〝もっと〟ってことを考えると、デコレーションじゃない部分で濃くしていきたい。グラフィックで『ファイナルファンタジー』がやってるようなてんこもりの〝さあどうだ〟という豪華さは感じさせないけども、〝裏地が凄いよ〟というところで意地を張りはじめて、ずるずるとここまで来てしまった」

——でも容量が増えることを見越して、ある程度開発していくのも必要なことではないでしょうか。

「だからやっぱり、ミスです。やりたいことが最初から8メガに入るようなことじゃなかったってのは今頃よく身に染みて感じてます(笑)。わがままというのは〝作品〟なら許されるけども、ファミコンソフトって〝商品〟だから、結局ミスです」

——ファミコンは商品ですか。

「商品の側面を持ってますよね。お客さんが待ってるってことがあるから。僕らは通りすがりの人までさらわなきゃならない。そういうところでは商品性が大変高いです。

ただ、作品だっていい切っても駄目だし、商品だっていう側面を追求していったらマーケティング主導になってしまうから、それは絶対したくないですね」

——なぜ？

「つくることが面白くなくなってしまう。やる人だって〝俺が望んだのはこれだ〟というだけじゃつまらないでしょう。ショートケーキが欲しいときにショートケーキを出されたら、〝確かにそのとおり〟と言ってお金を払うけども、〝俺もショートケーキつくろう〟って思わない」

——このショートケーキの何が美味しいんだろうって……。

「知りたくなるような」

ゲーム制作者側の問題

——逆に『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』のヒット以降、マーケティング主導みたいなゲームが出たけども、ことごとくつまらなかったというのはそういうエッセンスが足りなかったということなんでしょうか

「しょうがないでしょうね。制作者が若いから。政治力だってないし。

ものをつくりたいって人はやっぱり現実の生活のなかで足りないものがあるからつくるわけです。その足りないものを表現しようと思ったと

きに、説明不可能なこともあるし、系統だって説明できないんだけども いずれ俺はこれが大事になるはずだっていう直観とかがある。で、それを出したいって我を張れば〝わがままなやつ〟という扱いを受けるわけです。問題は、俺がいちばん年上でなおかつわがままだっていうところです。もちろん、発売が遅れれば遅れるほど痛い。だけど最終的にはつくる側の人格が勝ってしまいます」

—いま、RPGというのは容量が増えて、プレイ時間も制作費も大きくなっているんですが。

「お客さんが求めているんでしょうね。デコチャリ（方向指示器がデコレーションされた自転車）って憶えてます？　いまデコチャリの時代なんです(笑)。右に曲がるとき、ウィンカーがピカピカしないと豪華じゃない。

縦の水増しはいま凄く多いですから。敵を強くして、道を長くしてまた敵がいましたってすればいいわけだから。ただ、いままで40時間でクリアできたものが80時間でクリアするとなると、〝ああ、長く遊べた〟という満腹感は、〝値段に見合ったゲームだ〟とお客さんに思わせる最高の手法なんですよ」

—糸井さんがこのゲームでしたかったことってのは端的に言うとどういうことになるんですか

「ゲームのなかの世界が思想的に狭すぎるんじゃないかということです。たとえば、八百屋さんに行ってものを買うといっても、いい八百屋と悪い八百屋がいる。その八百屋がPTAの会長してるかもしれないし、博打で大損してるかもしれない。〝八百屋〟だから〝八百屋〟って言い方はできないわけです。出てくる人の陰ひなただとか、測るための〝物差し〟はもの凄くたくさんあると思う。

それがいちばん言えるのが主人公たちです。彼らが〝正義か悪か〟だけのもの差しで測れるようなものになってしまったら面白くない。自分が同じような立場に立ったときに、〝俺は正義だからこっちだ！〟なんて言うはずがないわけで、現実がそうだとすれば、ゲームのなかの世界ってもの凄く遅れてることになりますよね。いい奴もいるし、いい奴がいい奴とは限らない。こんな当たり前のこと小学生でも知ってるけど、ゲームでは〝赤勝て白勝て〟になっちゃう」

—でも、購買者はゲームをするときに単純化された世界を求めてるのかもしれません。

「それだったら、僕ら、もう完全に負けですよ。つまり〝善か悪かはっきりしないのはいやだ〟ってハガキが5通来たら普通は大慌てだよね。でも俺は5通は5通だと思ってるから(笑)」

前作の失敗点

—前作『MOTHER』の失敗点というのは？

「ひとつ言えるのは〝ご褒美〟をあげられなかったってことです。自分がプレイヤーのときには、あんなに〝ご褒美〟を欲しがるくせに、制作者になったら突然、突き放してしまった。これはやっぱり素人がつくるときのいちばんいけないところだと思いますね。それから戦いのぎりぎりの面白さというのが出せないうちに発売しちゃったかなと思います」

—前作でいちばん問題になったのはあの「エンディング」ですけれども、あの突き放し方が気持ちいいという人もいれば、こんな終わり方はないだろって人もいたんですが。

「〝気持ちいい〟って人は惚れたんでしょうね。それ以外の人には本当にすいませんでしたとしか言いようがないです」

—やはりああいうのがやりたかったんですか。

「そう。他のメディアではああいうことやるから、と思ったんです。いままでのパターンを使えば、もっと親切な形ができるわけです。それならもう何度もやった、と思って。俺は違うことしたいなぁって思ったのがあまり練れてなかったのかもしれないですね」

—ゲームに適さなかったというわけではなくて……。

「ではないでしょう。ポーンと切れるエンディングをやるためには、その〝エンディング〟を絶対にやるんだというところからゲームを組み立てなければ駄目でしょうね。『明日のジョー』だって〝真っ白になっちまったぜ〟といって終わるんだから。それだけのことを許してもらえるだけの前段階があれば、〝あれしかない〟ってことになる」

—それで、その「エンディング」があって、続編がこういう中途半端なときに出るというのは位置づけが非常に曖昧になってしまうと思うんですが。

「すぐ出すつもりだったんです。それが単純に出せなかっただけで……どんどんつくるつもりだったんです(笑)。俺はひとりの作業からスタートするから、頑張ればできるってところはあるけど、そういうものじゃないということがよくわかった」

アンディ・ウォーホルとリーバイスのジーンズ

「アンディ・ウォーホルって人が俺は大好きで、彼は死ぬまでいっぱいアートをつくっていった。その延長線上に何があるかというと、〝リーバイスのジーンズ〟がある。それで、彼は〝リーバイスのジーンズ〟がつくれなかったのが悔しいって言ってたらしい。その気持ちはもの凄くよくわかる。リーバイスのジーンズってのは、ほころびたら文句言うわけです。そういうものでかつ何度も何度も買い換えるようなポピュラリティというのが彼はもの凄く欲しかった。たとえば宗教家で言えば、立派なことを言ってても信者が増えなかったというような寂しさをウォーホルは知ってたんだと思う。

だから、僕にとっていまゲームをつくることっていうのは、もしかすると〝リーバイスのジーンズ〟をつくることだと思う。つまり、ひとりひとりのところからお金はいただくんだけれども、ひとりひとりのところにアートを渡したい。なおかつ、全員を満足させたい。欲望としてはいちばん濃い欲望です」

—やってる側がどんどん代替わりしてしまうという事態があるんですよ。

「お客さんとつくり手がいい関係になるというのは、並大抵のことではないわけです。(『マザー』の場合は)せっかくいい関係を結んだのに〝じゃ、またあとで電話するから〟って

●Levi's Jeans

誕生から現在まで25億本以上が生産・消費されているリーバイス・ジーンズが初めて生まれたのは、1800年代中期アメリカ。テントに用いられていたブラウン・キャンパスを使った丈夫な労働着は、そののちその高品質主義とさまざまな改良・デザイン性が認められ、世界中の若者に受け入れられるまでに至っている。

©共同通信社

●Andy Warhol

1928年ペンシルヴァニア州ピッツバーグ生まれ。'50年代に商業デザイナーとして登場、その後キャンベル缶スープやマリリン・モンローといった「大衆的なイメージ」を題材に採り、シルクスクリーン技法によって大量生産したことで有名。いわゆるポップ・アートの代表的な作家のひとりである。

●SMAP

SMAPは中居正広、木村拓哉、稲垣吾郎、森且行、 草彅剛、 香取慎吾からなる6人組トップ・アイドル。前身の「スケートボーイズ」を経て、結成は1988年。名前の由来はSports、Music、Assemble、Peopleのそれぞれの頭文字を取ったもの。ジャニーズ戦略の最新型といえる。

そのままにしてるわけだから。冗談じゃなく、狼少年と言われてます(笑)。それはいいことだと思ってないんです、本当に。〝いいものをつくるために時間がかかるんだ〟という言い方はしたくないし、してないつもりなんですけど、遅れたぶんをなんとか取り返したい、そのぶんのサービスをつけたいとは思ってます」

「ゲーム」が伝えていくこと

——フィールドが展開型じゃないですよね。あれはなぜなんですか。

「変だなって思っただけで……いまやってる『マザー』の世界は背景を描き込みたかったわけです。家や道にも個性づけしたかった。景色って個性だから。だから自然に決まって、それが嫌いな人もあったけども、僕らはそれはそれでよかったと思っています」

——ゲームじゃなきゃ伝わらないものはなんだと思います？

「その人の瞬間的な叫びだとかを演出できるものは、ゲームしかないと思うんです」

——ほかでは無理ですか。

「無理だと思う。だってゲームは痛いもの。本当にいいときに〝パン〟って殺されると、〝あいたっ〟てじかに脳にくる。映画なんかだと〝彼がそうなったのね、わかるわ〟ってなる。共感と体験の違いで、ゲームでは疑似体験できます」

——ゲームに関しては今「主観型」と「俯瞰型」の二極にきっぱりわかれしまってるんですが、どう思われます？

「どっちでもいいです。僕らは世界観を楽しんでるわけだから、そこがしっかりできていれば、どんなスタイルを取ってもかまわないです」

——主観型と俯瞰型のゲームだと、どっちをつくりたいと思います？

「そこでは決まらない。僕自身は、ゲームをしてるときに主観がどれだけ勝ってるかが成功の鍵だと思っているから、キャラクターがどうなってしまうのかという〝客観〟のほうにゲームがいってしまうのはもったいないなと思う。

いまの多くのゲームの主人公は、みんな〝王様〟の子孫です。だから、みんな彼が動くことを認めてくれる、チャンバラをしたりすることを。でも『マザー』の主人公はただのガキなんですよ。ただのガキが昼間から街をふらふらしてると、〝おまえ何してんだよ〟って言われる。そういう意味では、弱者のまんまで強くなっていくという〝夢物語性〟は非常に強い。もちろん、〝あなた様は本当は何々族の……〟という部分が全然ないと成り立たないですが」

スマップについて

「ゲームって神様の手伝いがないんですよ。ある人気のあるタレントを連れてきて映画を撮る。そのタレントは親がつくったわけじゃなくて、神様がつくったものじゃないですか。あるいは、焚き火しているシーンをひとつ撮るとしても、火ってだれがつくったってものじゃない。ところがゲームってのは一から全部つくってコントロールしなきゃならない。

そうはいっても、つくり手とプレイヤーの心は神様がつくってるんだ。そこのところの交換というのには興味あるね。

スマップの魅力は、パワーとフレッシュさ。いままでジャニーズ事務所がつくってきたものは非常に大きい。生き物という商品をどれだけつくるかという勝負をしてたわけですから。ところが、それも行き詰まってきてた。それを突破する道をスマップがつくってる。……かっこいいんだよ。素でカッコいい。

ロックを知ってる人ならわかると思うんだけど、キース・リチャーズのかっこよさというのは弛緩してるところなんだよ。そこまで取り入れてる若い子がいたら、怖いと思わない？ どっかで研究してるのかなとは思うし、してないはずはないんだけど、無意識のうちにできるんだよ。

森監督が松井とか清原とかをみないれた状態に、いまたまたまなっていて、そんな奴ばっかりじゃまとまりがつかないから、お笑い担当の中居君みたいのがいる。このチームワークは奇跡だよ。あいつら、絶対だれがいちばん足を上げられるかを競争してる。天然に近い努力という か……大人はそんなに努力してない。せいぜい、徹夜したとか今日はこんだけ片づけたとかくらいだよ」(笑)

——ゲームはスマップに勝てませんか。(笑)

「ゲームには神様がいないから、無理だって結論にならざるをえないよね(笑)。でも、あいつらに『マザー』を憧れさせなきゃ。違う種類の勝ち方で」

ゲーム周辺の「言葉」

——ゲームのなかの言葉と日常の言葉とはやはり違いますか。

「似せたいですね。日常に近づけたいです」

——うまくいってますか。

「僕はうまくいってると思う。ただ、そのまま使っても仕方ないわけで、〝うっそー〟ばっかり言ってるわけじゃないから(笑)。『マザー』がほかのゲームと相当違うのは、間違いないですよ。ほかのゲームはセリフが若い。〝赤勝て白勝て〟に肉づけしただけだから」

——『マザー2』のキャッチーな売り言葉みたいなものはありますか。

「ない（笑）」

——それがないと伝わりきらないものがあると思うんです。

「伝える（と断言）」

——どうやって？

「言えない(笑)。というか、言葉で伝えることで、人を引っ張る時代はもう終わってるんです。そうじゃなかったら、俺はもっとコピーライターばっかりやってるよ。あえていえば、どんな楽しさが得られるか〝CM〟も含めて全体のムードで伝えることですね。できるのは、〝いいよっ！〟って語気を荒立たせることしかないです」

これからの『マザー』シリーズ

——コンスタントに出すということが、エンタテインメントを供給する側としては大命題だと思うんです。

「コンスタントに出さない（『マザー』が典型ですけど）ことは反省してます。僕らのほうはコンスタントに出せる自力をつける必要があるでしょう。なおかつゲームの世界を広げていくような野心を盛り込んでいきたい。やっぱり、両方ないと。だから『3』を早く出したら誉めてほしいな（笑）」

——出そうですか？

「いや、頑張るよ。少なくともこんなことはない。僕ら、子供じゃなくなったというところがありますから」

——シリーズはどれくらい出すつもりですか。

「命尽きるまで（笑）ネタはあるんだよ！（笑）」

「RPGにおける視線について」

まずは左下の写真を見てほしい。これは有名な『ドラゴンクエスト』の戦闘シーンだが、ここではブラウン管の前のプレイヤーと敵のモンスターが対峙する形になっている。次の中央の写真は『ファイナルファンタジーVI』の戦闘場面だが、この場合プレイヤーの操作するキャラクター対モンスターという構造を持っていることがわかってもらえると思う。『ドラクエ』では、直接自分と敵のモンスターとの関係性（殴ったり／殴られたり）がわかるのに対して、『ファイナルファンタジー』では、プレイヤーとモンスターとの間にクッションがひとつ入ることでより距離を置いた戦闘が実現されている。『FF』が演劇的な要素を強めている原因のひとつがここにある。前者を主観的と見なすならば、後者は客観的であるといえようか。これらは単純に演出上の問題であるとともに、個々の作品に対する制作者側の意図を如実に反映させていると考えられる。糸井氏の言葉を借りれば、体験と共感のどちらを重視しているか、が「視線」を決定しているのだ。

最後に、いちばん右の写真は『ダンジョンマスター2』のもの。この作品の魅力はリアルタイムで行なわれる戦闘だが、その効果をより高めるために「主観型」の画面構成を採用している。これがもし『FF』タイプの視線だったとしたら、あれほどの緊張感を実現できたかはわからない。RPGに限らず、ゲーム・エンタテインメントにおいて「視線」をどこに設定するかはこれからも大きな問題だといえる。

写真は『ドラゴンクエスト』（エニックス）のもの。自分と敵がブラウン管を挟んで対峙している形を取っている。臨場感のある戦闘が楽しめるような視線形態がこの形だ。

これは『ファイナルファンタジーVI』（スクウェア）。キャラクターやモンスターの表情、魔法の効果などをドラマティックに演出するのにもっとも適した視線形態だ。

『ダンジョンマスターII』（ビクターエンタテインメント）は戦闘と移動の区別がない初めてのRPG。より複雑な視線を持つ作品に『アローン・イン・ザ・ダーク』といったものもある。

ゲーム・プロデューサーの仕事

——ゲームのプロデューサーというのが、いったい何をする人なのかというのは凄く曖昧です。たとえば、音楽や映画だとイメージが沸いてくるのですが、ことゲームのプロデュースということになると社会的にもあまり認知されていないと思うんです。

「自慢で言えば、全部やる人です。データをつくること、人を集めること、どんな構成でつくるのかということ……」

——でもディレクターではない。

「ディレクターではないです。ディレクターを誘導するトータル・ディレクターですね。

宮本茂という任天堂の巨匠が、いまプロデューサーという立場であらゆるゲームに携わってますよね。彼はプロデューサーという名前をずっとゲームのエンドロールにつけつづけている。けれども実態をみると、ディレクターよりも細かい指示を出してる(笑)。ディレクターの気が狂いそうなほど……」

——あの人は完全に伊丹十三型というか。

「そうですね。プロデューサーにもいろんなレベルがあるんです。マネージメントにかかわる部分もあれば、人の配置や仕事の配分の部分もある。ゲームのディテール（たとえば背景とか）の部分のこともあれば、機材のこと、どっちのプリンターがいいかなんていうところもある（笑）」

——ご自分としては、ジョン・フォード型と伊丹十三型ではどちらだと思いますか。

「どちらなんでしょう。いや、ゲームは、映画と比較しないほうがいいだろうなと思います」

——それはどうして?

「(ゲームをつくるときには)やはりみんなが新しいつくり勝手で動いているのです。だから、映画にたとえて言うと抜け落ちていく部分があって、その抜け落ちた部分こそが結構大事だったりするんです」

PART.2

石原恒和インタビュー

TSUNEKAZU ISHIHARA

㈱エイプ副社長

"ゲーム"は一番高度なことをしているんです

●石原恒和（いしはら・つねかず）
1957年11月27日、三重県生まれ。筑波大学大学院芸術研究課修了。「浅田彰の電子進化論」や「IQエンジン」等のTV番組の制作に携わる。ゲーム分野では『オトッキー』(FC)『MONOPOLY』(SFC)『ヨッシーのたまご』(FC、GB)などをプロデュース。現在㈱エイプ副社長。血液型A型。

ゲームらしさとその新しさ

——ゲームらしさがそこに出てくる。

「はい。だから映画的な制作陣とかスタッフィングの考え方でいくと"ゲームデザイン"の部分が見えなくなってくる」

——ゲームらしさというのはどういうものだと考えられます?

「悪い言い方をすると、なんでこんなものに8時間もかけてしまったんだろうって言うくらいのはまりこみ具合ということがひとつですね」

——ゲームの魅力とはなんでしょう。

「つくってるのがいちばん面白い(笑)。いちばん高度なことをやってるんですよ」

——いちばん高度なこと?

「(ゲームというのは)1秒間を60分割した毎フレームごとに、どのようなインタラクティビティが介入しても、それぞれに対して答えることができる状態をつねに用意しながら、さらにそれを積算して何十時間も遊ばせる仕組みをつくるわけです。こんな高度なことはないわけですよ。映画のつくり方ってだいたいわかるじゃないですか。でもゲームのつくり方を理解してる人ってそんなにいない。プログラムをしてる連中はそこに自負を持っているし、ゲーム・デザインをしてる連中はそこのインタラクションに自信を持っているわけです」

『マザー2』は伝えたいものが違う

——前作で問題になった（というか、賛否両論だった）、エンディングについては、どうお考えですか。

「僕は心地よかったです。ゲームで伝えたいものというのがある。しかも、ゲームという体裁を取って伝えたいものもある。それまでいろいろなゲームが伝えてきたものは非常に浅いもの、勧善懲悪的なものであったりとか伝わらなくてもいいことをただ伝えていたところがあった。

(『マザー』には)これまでにない"ゲームで伝えたいもの"が入っているなと思ったんです。せっかく新しいものをつくろうという意気込みでゲームをつくるわけですから、"これまでのゲームが伝えていたこと"ではないものを伝えたいわけですよ。『マザー2』も他のゲームとは伝えたいものが違うわけです」

——『マザー』の特色として、勧善懲悪的なはっきりした部分よりも、より深みのある（二者択一では測れない）物語世界を目指していたことがあげられます。

石原さんとしては、ゲームにイエス・ノーで答えられない部分が出てくるということに関してどうお考えですか。

「僕はふたつの側面があると思っていて、柔らかくして曖昧にしていくものがうまくいく場合と、もうひとつ別の秩序や序列のなかで許された柔らかさである場合とあると思うんです。だから、その按配は難しくて上手にやらなければいけない、と思います」

『Jリーグサッカー〜プライムゴール2』 発売記念

サッカーゲームは筋書きを楽しむドラマだ

サッカー先進国では国会議員がやめちゃったり、家が焼かれたり
あげく殺人事件まで起きてしまうという、国家の存亡を賭けた戦いだったというのに
哀れ後進国・日本では衛星放送加入促進の切り札にされてしまった、サッカーの祭典・ワールドカップも
本命ブラジルか、バッジョが復活したイタリアのどちらかあたりがたぶん優勝を飾り
（7月10日現在。違ってたりして）その幕を閉じた。
指をくわえて観ているしかなかった我が日本の誇るJリーグも
『ヤマザキナビスコカップ』（長いな）やプレシーズン・マッチをはさんで、いよいよ後半戦に突入する。
カズ、ジーコらスーパースターの不在、まともに代表チームも組めないほどのケガ人ラッシュ、
人気選手だって、そうそう次から次へと出てくるわけでもないだろうし
移り気なおねえちゃんたちは、これからも飽きずにJリーグを応援してくれるだろうか。
果たしてJリーグ・ブームのあとにサッカー・ブームはやってくるのか？
などという心配をよそに、とにかくまた始まってしまうのだ。
——そんなわけで（どんなわけだか）Jリーグ12チームの選手が実名入りで登場する本格派サッカーゲーム
『Jリーグサッカー〜プライムゴール2』（ナムコ）がいよいよ発売されるのを記念して
ここでは“実名入りスポーツゲームの楽しみ方”を考えてみたい。
ポイントはひとつ——『感情移入』である。
野球ゲームでジャイアンツの川相がバッターボックスに立ったら、ふつうに打ちゃあいいものを
ついついバントヒットを狙ってしまいました、みたいな思い込みこそが正しい楽しみ方なのである。
サッカーゲームだって同じこと。「どの選手がシュートしてもいいじゃない」ではだめなのだ。
たとえ髪が短くて色白だったとしても、『ラモス』ならいいスルーパスを出さなきゃつまらない。
『カズ』なら、他の選手がゴール前でフリーになっていてもドリブルを続けなければならない。
一種シミュレーションゲーム的な設定の楽しみと、スポーツゲーム本来の偶然性の混在
筋書きを設定しても、ちっともその筋書きどおりにはいかないもどかしさの向こう岸にこそ
実名スポーツゲームの快楽はあるのだ。

文／根田美聡・阿部美香　写真提供／『Jサッカーグランプリ』（小社刊）

Lesson 1
クローズアップ対決ではこんなバトルを見たい!!

1対1になったときに現われる『クローズアップ対決』画面。だが、組み合わせは半ば運まかせ、ではなんとももの足りない。偶然に頼らず、意図的にこんな対決を演出してみよう。

ビスマルク（ヴェルディ）vs本田（アントラーズ）、因縁の対決

7 ビスマルク　6 本田

サッカーは格闘技だ。

背後からのスライディングタックルなどの目につくラフ・プレイはもちろんのこと、シュートしようとして思いきり蹴り上げた足の先に、ディフェンダーの顔があり、気づいたときには顔面キック一発とか、ヘディングでゴールを狙う選手と、それを阻止しようとする選手とが頭突き状態になって流血しちゃうとか、頬骨陥没しちゃったりとか。もう、激しい激しい。でも、そういうワイルドな部分が、サッカーの面白さだったりもするんですけどね。

つーわけで。かようなエキサイティングな〝ザ・対決！〟シーンの数々を、このゲームでも見てみたい！と思いませんか？なんて強引だったりして。

まず。ハズせない対決シーンは、**ビスマルク**（ヴェルディ）**VS本田**（アントラーズ）。

これはね、お互いが「イヤなヤツ」と思ってるところがミソ。ビスマルクは、本田のねちっこいマークが苦手だし、本田は本田でビスマルク封じにカラダ張ってるし。このふたりのかけ引きは、かなりスリリングだぞ。手に汗ニギること間違いなし。

つぎは、アジアの壁VSアジアの大砲――つまり、**井原**（マリノス）**VS高木**（サンフレッチェ）

かたや182センチ、かたや188センチ。ガタイのいい男同士のカラミにそそられてしまう人には、超オススメの対決。なんてったって、『壁VS大砲』だもの。見ごたえあるぞォ（コーフン）。ゴール前の空中戦とかね、ガシガシってカラダがぶつかり合ったかと思うと、ふたりが重なり合うように着地しちゃったりしてさ。うふふ。しかも、なかなかのナイスガイ、なんだよね、このふたり。グフフ。

つづくナイスガイ対決パートは、**阿部**（ヴェルディ）**VS岩本**（ベルマーレ）。

Jリーグのなかでいちばん最初に茶髪にした男、またの名をヴェルディのモッくんこと阿部ちゃんがドリブルで上がってくると、「テルくん♡」のニックネームでもっか女子人気急上昇、なぜかいつもホッペの赤い岩本クンが「Jリーグ・アイドルNo.1の座はボクのものだ！」とばかりにマークする。テクニックうんぬんは置いといて、とりあえず見栄えのする対決。美形好きには、たまらんでちゅ。

鉄壁の守りと華麗なダイビングヘッド自殺点でナンバーワン人気を誇る井原（マリノス）

急遽W杯のメンバーに呼ばれたロナウド（エスパルス）。だが出番はなかったりして

えーい、そんな甘っちょろいヤツは見たくない！というマニアックなアナタには、**永島**（エスパルス）**VS磯貝**（ガンバ）。クドイよ、これは。何が？って、顔が。ただそれだけのことなんだけどね。ごめんよ、意味なくて。

じゃあ、**ロナウド**（エスパルス）**VS桂**（フリューゲルス）はどう？

ブラジル代表の大型DF、ロナウド。ルックス的にはチャールズ・バークレー路線。一方の桂は160センチにも満たないちっちゃいMF。でも桂は運動量も豊富だし、ゲーム展開をリードできるプレイヤー。当たり負けしちゃうのはしょうがないとして、それでも桂が切り抜ける秘策はあるのか否か――って感じで楽しめるのでは。まっ、いっそのことロナウドにグシャっと一気につぶされちゃう桂、っていうのも豪快で男っぽいシーンかもしれない。怪獣映画みたいで。

ゲームには使えない『ビスマルクのサッカー講座』

1対1になったときよく使われるのがクライフ・ターンという技。

『ボールを敵から遠いほうの（たとえば）右足でキープし、左足で敵のタックルコースに大きく踏み込む。右足でボールを止めて切り返すわけだが、フェイントを掛けなくても攻められるならば、ワンクッションを置かずに、次のプレーに移ったほうがいい。切り返しの仕方は、蹴り足の内側か足の裏でボールをストップし、本来行こうとする方向に180度背を向け、蹴り足が右なら左側に、左なら右側にターンする。このとき軸足のつま先を軸にしてターンすると、つぎのプレーに素早く移ることができる』

またキック・フェイントも有効だ。

『（右を抜く場合）立ち足を抜く逆の左方向に向ける。蹴り足は敵の右側を抜くような感じで、キックモーションに入り、インパクトの瞬間に足の振りを止めて、体重を左側にかけていく。そうすると、バランスを失って、蹴り足をグラウンドにつかずにはいられなくなるはずだ。そして、グラウンドに足をつけてバランスをとろうとすると同時に、素早くボールをまたぎ、右足のアウトサイドを使って右側に押し出す』

ポイントは敵との間合いだ。

『個人差があるが目安としては敵が1、2歩踏み込んでボールに届くぐらい。仕掛けるタイミングは、敵がボールを奪おうと飛び込んでくる瞬間。飛び込んできたら、右のアウトサイドでボールにタッチし自分はボールと反対の左側へ。敵は君とボールの間に置き去りにされることになる』

これで明日からキミもビスマルク。相手ディフェンダーを華麗に抜き去ろう。

（『Jサッカーグランプリ』7月16日号より抜粋／ゲームには役に立ちません）

Lesson 2
オールスターモードでこんな選手が選ばれたらどうする!?

毎回ファン投票でランダムに決定されるオールスター戦。控えメンバーと交代させるくらいじゃもの物足りない。こんなオールスターを見てみたい!!

宮沢ミッシェル（ジェフ）

東西対抗といえば、オールスター戦。オールスター戦といえば、人気者の集まり。つまり、お祭りですよ、お祭り。パーッといきましょ、パーッと。なんてったって自分がカントクになれちゃうわけですから、選手に無理難題を押しつけたって全然OK。どんなにムチャしたって、だれにも文句言われないし。

まっ、そういうことなんで、ドラマティックなゲーム展開をしてくれそうなイレブンを選んでみました。セルジオ越後が見たら、ニガ笑いをしそうな無謀なチームが完成しちゃったけど。

東軍

まずはDFから。守備の要として絶対ハズせないのが、**井原**（マリノス）&**柱谷**（ヴェルディ）。日本代表チームでも、センターバックとして仲良くコンビを組んでるふたりですが、彼らはつき合いが長く、ハッキリ言って一心同体の間柄。このふたりに関しては、セルジオ越後といえども納得するはず。

あとは、**宮沢ミッシェル**（ジェフ）。この人、Jリーガーとして初のレコード・デビューを果たしたという華々しいエピソードの持ち主。歌のタイトルは「RAIN OR SHINE」っていうんですけどね、ほとんどの人が聴いたことないらしい。なんだか、かわいそうっス。同情票でミッシェルに1票。**石川康**（ヴェルディ）も、永井や藤吉と同じ23歳なのに、一度もマスコミで「若手」と紹介されたことのないかわいそうな選手。結婚しても騒がれないし。それにじつは彼、ボリビア出身。生い立ちを語ると長くなるから省略するけど、若いのに苦労人なのだ。

中盤は守備にも定評のある**本田**（アントラーズ）。166センチの彼がマークにいくと、ちょうど腰のあたりにまとわりつくようになることが多く、相手チームにとっては相当イヤなヤツだとか。押さえておくべきでしょう。**木村**（マリノス）は36歳の大ベテラン。ベテランすぎてベンチにいる時間のほうが長かったりするけれど、円熟味のあるプレイはさすが。FKにも定評あり。でも、

池田（レッズ）

岩本（ベルマーレ）

オールスターファン投票

EAST	GK	WEST
土田(浦)		小島伸(平)
古川(鹿)		ディド(名)
森敦(横F)		本並(大)
松永(横M)		シジマール(清)
菊池新(川)		森下(磐)
下川(市)		前川(広)

●ALL EAST

GK／土田（レッズ）
DF／井原（マリノス）
　　柱谷（ヴェルディ）
　　宮沢（ジェフ）
　　石川（ヴェルディ）
MF／本田（アントラーズ）
　　木村（マリノス）
　　エドゥー（フリューゲルス）
FW／前田（フリューゲルス）
　　池田（レッズ）
　　三浦（ヴェルディ）

EAST

なぜいない？ この選手

おおっ！　名古屋グランパスのところに世界のリネカーの名前がないっ!!　すっごいっスよ、これは。手厳しいというかなんというか、サッカーファンのウラ心理をついた素晴らしい決断だわ。だってよ、このリネカーさん、鳴り物入りで来日したくせに、試合に出た回数は両手でかぞえるくらい。たまに出ても即骨折。おまえは日本に何しにきたんじゃと、だれもが彼のまーるいデカ鼻にビシッとシッペをしたくてたまらんかったのよ。サントリーシリーズの最後のほうにチラッと出てきて、ボレーシュートをハズしたのに「リネカー復活のきざし」だもん。みんな、いくら世界のストライカーだからといって、甘やかしちゃいかんよ。その点、このゲームはエライ。「グランパスには小倉がいるからいいじゃん」的な心意気に胸を打たれたぞ、あたしゃあ。

リネカー（グランパス）

でもね、この選手がいなくて残念……と思う人もいたりする。

その筆頭が、横浜フリューゲルスのモネール。ケガで戦線離脱しちゃったとはいえ、チームの8連勝に大きく貢献したのよ、モネちゃんは。ゴールパフォーマンスにも、腰と腰をポンポンとぶつけ合う〝モネールダンス〟があるっていうのに、それを考え出した本人が出てないなんて……不満だわ。人気者なのにィ。

いまFKのバリバリ現役スペシャリストといえば、**エドゥー**（フリューゲルス）。いざとなったら、彼がFKで点を稼いでくれるでしょ、きっと。

FWはチームの得点王になったこともあるのに、なぜかいまひとつスターダムにのし上がれない**前田**（フリューゲルス）に、ここで思い切り暴れていただきましょう。**池田伸康**（レッズ）は、チームの調子がナニなだけに知名度は低いが、DFにオナラをかますという大技の持ち主。要チェックです。で、お約束で**カズ**（ヴェルディ）セリエAに行っちゃうけどね。

GKには、タレント性からいくと**森**（フリューゲルス）がダントツだが、ここは一か八で打たれ強い**土田**（レッズ）をチョイス。不安だが、そのぶんスリルを味わえる。

西軍

こちらのGKは、サラリーマン選手の**小島**（ベルマーレ）。チャーム・ポイントはセクシーなロヒゲよ♡

DFの要は威圧感のある、つまりカオが相当こわい**勝矢**（ジュビロ）。そこをどうとっても鉄壁！って感じ。で、その横には恐怖感を中和させる意味も込めて、**岩本**（ベルマーレ）を置いときましょ。ただ彼の場合、DFのくせに「オーバーラップが得意」とかいって、やたらと攻撃参加したがるので、守備はイマイチ。そこできちんと守備のできるキュートな**柳本**（サンフレッチェ）にフォローさせる、と。それでも不安が残るなら、カズの兄、**三浦泰年**（エスパルス）をプラス。弟の陰に隠れてひっそりとしてるが、じつは番長タイプ。怒るといちばんコワイ人なのだ。

中盤は、幼い頃〝黒ヒョウ〟の異名をとった男、**礒貝**（ガンバ）にゲームメーカーを任せる。日本人離れしたサッカーセンスゆえ、ハッとするスルーパスを出してくれることでしょう。ま、彼は顔立ちも日本人離れしてるけどね。

そんなこってりとしたものを見たあとは、サッパリ系にいきたくなるのが人の常。用意しました、ふたりほど。ひとりは、レコード会社のプロモーターのようなアッサリしたルックスの**森保**（サンフレッチェ）。相手の攻撃の芽を、つぎからつぎへとプチプチっとつみとっていくスペシャリストだなんて、あのルックスからは想像つかんぞ。ちなみに、いまの奥さんは学生時代からのつき合いで、バスのなかで彼から声をかけたのがきっかけだったとか。しかも21か22歳で結婚したんだよな、確か。やることはしっかりやってます、この男。

で、もうひとりは、チームのオフィシャルブックにまで「精神面が弱い」とたたかれるほど、やさしいお兄さんタイプの**米倉**（グランパス）。一応、日本代表候補の第1次メンバーに選ばれた経験あり。選ばれた理由は、ナゾ。

FWは161センチ・53キロの**向島**（エスパルス）と、161センチ・56キロの**鈴木**（ジュビロ）のミニミニコンビ。でもこのふたり、オフィシャルでは「161センチ」って言ってるけど、どう考えても2～3センチはサバ読んでるに違いない。だって、「161」の1センチが、あまりにもわざとらしい端数だもん。奥ゆかしいよなあ。

そして。このミニミニコンビに、ビッグなストライカーをドーンとつけちゃおう！　オランダ留学の経験がキラリと光る**小倉**（グランパス）

「俺はカズさんよりうまい！」

大口たたく、たたく。いまJリーガーのなかで、いちばんの自信家といっても過言じゃないだろう。プレイはもちろん、態度も〝ビッグ〟な小倉。頼りにしてるわよ♡

森保（サンフレッチェ）

礒貝（ガンバ）

小倉（グランパス）

●**ALL WEST**

GK／小島（ベルマーレ）
DF／勝矢（ジュビロ）
　　岩本（ベルマーレ）
　　柳本（サンフレッチェ）
　　三浦（エスパルス）
MF／礒貝（ガンバ）
　　森保（サンフレッチェ）
　　米倉（グランパス）
FW／向島（エスパルス）
　　鈴木（ジュビロ）
　　小倉（グランパス）

WEST

人気者といえば、ヴェルディの都並さん。彼もまた、ケガ人状態。このゲームって、ケガ人にはとことんクールな態度をとるらしい。まあね、試合に出場できなかったという点ではリネカーと同じだけどもよ、日本代表の前監督のオフトは都並さんのケガを承知で、ワールドカップ予選に連れていったんだぞ。そのへんの〝義理人情〟を取り入れてほしかった……って無理か。そんなことは。

同じくヴェルディのDF、ミニラこと中村忠もいない。この人の場合もケガが理由でハズされたと思うんだけど、実力派なんだよ、マジで。女の子にワーキャー騒がれないけど（トホホ）ああ、地味な、いわゆる〝ツウ好み〟の選手って、肩身が狭いのね。グランパスの沢入も、一応主将で「チームの精神的支柱」と呼ばれた男なのに、いなかったりするしさ。ほかに見あたらない選手っつーと……あっ!! いたいた!! もんのすごく有名人なのに、名前が登録されてない男!! それはエスパルスの青島。

いいのかあ、ハズしちゃっても。実際の試合にもなかなか出場できないんだから、せめてスーファミのフィールドに立たせてやれよォ。ひかりも喜ぶだろうに。でも、これってもしかして、ひかりのパパの陰謀だったりして。「ゲームソフトに名前がないような男に、うちの娘はやれん！」なんつって。

モネール（フリューゲルス）

中村忠（ヴェルディ）

Lesson 3
ラモスにしかできない カズにしかできない プレーを再現したい

渡米した際にはW杯予選も観戦してきたという
ナムコの若きゲームデザイナー・小野泰氏が語る
サッカーゲームの理想形。

構成／松島賢司

スピード感・爽快感と戦略面の面白さの両立

Jリーグがまだスタートしていないころから、ちゃんとしたサッカーゲームをつくりたいと考えていました。サッカーは手薄なジャンルでしたから。タイミングはよかったですね。時流というのもありますし、人気のない時代に、よくできているけど地味なサッカーゲームをつくってもしょうがないですから（笑）。

『プライムゴール』は、いままでのサッカーゲームの物足りない部分を改善したマニアックなゲームを、という提案からはじまったんです。でもJリーグのゲームにするとなった時点で、まずこの部分から考え直さなければならなくなった。

Jリーグでファンになった人たちが遊んだときに、競技場やテレビで見たことのあるプレイがボタンひとつで手軽に出せれば嬉しいだろう、と。そうするには、難易度的には最初に考えていたものよりも少し低くして、もちろんうまい人は常に高いところでプレイもできるけれど、初心者の人たちでもそれなりに楽しめるものにしなければいけない。テクニックも段階を踏んで成長できるようなものにしなければいけないですよね。たとえばリフティングとか。それが前作のスピードであり、選手の動きだったんです。

僕の関わってきた『ファミスタ』シリーズのコンセプトでもある「手軽さ」を目指して前作をつくったんですけど、ちょっと簡単過ぎたかな（笑）。「手軽」っていうのが簡単につながってしまった。そこで、もうちょっとサッカー本来のスピード感のなかで同じような「手軽さ」を出そう、というのが『プライムゴール2』のコンセプトになったんです。前作で新規開拓した、サッカーゲームに対して初心者だった人たちも、1年間遊んでレベルも向上しているだろうし。

そこで、攻守の切り替えを速くして、サッカーの魅力や迫力を十分に表現しようと、『2』ではスピードを速くしたんです。その上で戦略面の面白さも加えていった。攻め上がって、クロスボールを上げて、それに合わせてシュート、っていう爽快感がある一方で、パスを回して回していう作戦も取れる、そういう両方の面白さを入れたかった。

『プライムゴール2』は、難易度的に高等テクニックであるワンツーパスなどもできますので、上級者にとっての戦略性とか、組み立ての楽しさもありますし、スピードアップによる爽快感も十分あると思います。ゲームとして、いいバランスになってると思いますよ。

プレイヤー以外の選手をどうやって動かすか

サッカーゲームをつくるうえでの問題は、プレイヤーが動かしている選手以外をどうやってコンピュータで動かすか、ということなんです。とくにフォローの動きをどうするか。いまは大きく分けると、ボールを持っている選手とそれ以外の選手、っていうふたつしかないんですよね、動きの種類が。ゲームではどうしても"制御"のなかで動かさないといけないので、まだまだもどかしさやストレスにつながっちゃうんですよね。

11人と11人、22種類の動きが出せるようになると、見ているだけで楽しいんじゃないかな。ボールを追いかけているとつまずいて転ぶ選手がいるとかね（笑）。ダーッと一気に走るんだけど、オフサイドになっちゃうとか（笑）。そういう微妙な駆け引きが、プレイヤーの操作する選手以外でもあったりすると楽しいですよね。ボールを持っていない選手をマークする選手がいると、たとえば戦

『Jリーグサッカー プライムゴール2』

（SFC／ナムコ／8月5日発売予定／¥8,800）

●Jリーグ公認ソフト第1弾として大ヒットした『Jリーグサッカー～プライムゴール』の続編がついに登場だ。前作から約1年が経ち、本家Jリーグも様変わりを見せている今日この頃、ニューバージョンの『プライムゴール2』はどうパワーアップしたのかさっそく見てみよう。

●8Mから12Mに容量がアップ！

容量アップにともなってサウンド、グラフィックはさらに充実。とくにBGMには変化があり、競技場の雰囲気そのままの曲が流れる予定。ますます臨場感あふれるゲームが楽しめそうだ。

●よりスピーディなゲーム展開！

今回いちばんのおすすめ点はこれ。とにかく選手の移動と動作のスピードが前作に比べて格段に速くなった。もともと『1』のころから軽快な操作性がウリだったゲームなので、ますます遊びやすくなったと評判だ。基本操作は前作と同じだが、スピードアップしたぶんだけ素早いボタンさばきが必要とされるかも。

またそれによって多彩なテクニックが使えるようになったのも嬉しい。選手の動きが素早くなったことでワンツーパスなどの華麗なワザが出せるようになった。ほかにも新しい複合技や連続技が誕生するという話もあるのでこれは期待するしかないだろう。

●もちろんリーグは12チーム制！

チーム数もアップした。今年から新加入の「ベルマーレ平塚」「ジュビロ磐田」を含む12チーム制をフォローしているのはもちろん、期待の新人選手や人気の外国人選手の姿もバッチリだ。チームデータも現時点での最新版を使用。リアルなリーグ戦が楽しめるはずだ。

●選手交代が可能になった！

あの人気の『1』でもちょっと不評な点もあった。それは選手のメンバーチェンジができなかったこと。『2』ではそんなユーザーの意見を反映して、細かなパワーアップが随所に見られるようになったのだ。

選手交代もそのうちのひとつ。前作では選手が初めから決められていたので、思い入れのあるチームの試合ではちょっぴりもの足りない気がしたものだが、これでお気に入りの選手を思い切り使うことができるようになって楽しさ倍増だ。

また試合前・試合中といつでもメンバーを代えられるので、対戦プレイのとき

術ひとつとっても、その選手がマークをかわして走り込むまで待っててパスを出す、という高度なものまで再現できますから。

『プライムゴール2』での選手の動きの基本は、サッカーの基本でもある三角形です。ボールを持っている選手がいて、右で受ける選手、左で受ける選手がいて、後ろにも返せるようなポジションで動いているんですけど、それだけでは足りないんですよ。11人なら11人、ボールのある場所に対して一番いいポジションに走り込むという命令ができればいいんですが。これはスーパーファミコンに限らず、処理的な制約があるので、なるべく少ない人数で効果的に動かさなければいけない。

『プライムゴール2』では、そのあたりも重視してはいますけれど、実際にやりこんで余裕が出てくると、"アイツ、こっちに来てくれればいいのに"みたいな部分はまだまだありますよね。

おの・やすし／1966年生まれ。ゲームデザイナー。小・中・高とマルチアスリートとして五輪選手をめざす。大学では経済学を専攻。89年、ナムコ入社。代表作は『ファミスタ』シリーズ、『プライムゴール』『プライムゴール2』(写真左から)など。

パラメータ決定のため全試合のデータを記録

パラメータを決定するために、Jリーグの全試合、全選手のデータを記録しました。途中交代をした選手や得点した選手、試合中の動きなどのデータです。テレビ中継のない試合は新聞で調べたりして。あとは試合後のコメントや、選手名鑑のデータを参考にして。それらを、一定ラインのパラメータにひとりひとり加えていったんです。

基本のパラメータは全員同じラインなんですよ。プロですからね、みんな。一定の水準に達していない人がプロとしてやっていけるはずはないし。そのなかで、どの選手がどの能力に秀いでているかを調べて加えていったんです。

ただパラメータで選手の能力差は出せても、個性までは出し切れないんですよね。今現在としてはまだ全然出てないと思うんですよ、はっきり言って。髪の毛もみんな黒いですし(笑)。ラモスにしかできないプレー、カズにしかできないプレーは絶対にあるはずなので、それは入れていかなければいけない部分だし、あって当然な部分だとも思います。

それがまだまだできていないのには、ゲームバランスの問題もあるんです。つまり、レベルの高い選手がひとりいると、ボールを集めるヤツが決まってしまうんです。ラモスにボールを渡せば、どんなヤツがきても、どんな局面でも切り抜けられちゃう、みたいな。そうなるとパターン化されすぎますよね。動きが限られている以上、あるパターンとしての遊びになりかねない。そのあたりのことは、これから先にレベルアップしていく際の課題として残っています。

選手個々の個性的な動き、そういうことがスーパーファミコンのスペックで可能か、という問題はありますが、まだまだできることはたくさんあると思います。時間のかかるものであれば、時間をかけて解決していけばいいとも思っています。可能な限り、できることは出し惜しみしないですべてを盛り込んでいって、スーパーファミコン・ソフトとしての完成形を迎えたいですね。話題になっている次世代マシンで、っていうのはそれからです。もちろん次世代マシン用としてシリーズの続きを出す、という可能性はありますが。可能性がある、っていうことだけしか言えませんけどね(笑)。

最終的には、電気屋さんの何十台というテレビ全部にJリーグの中継が写し出されている、でもそのひとつはじつは『プライムゴール』の画面です、みたいなレベルにまでいきたいですね(笑)。

などは相手の調子を見ながらベストなメンバーをセレクトして試合に臨もう。

●フォーメーションも多彩に！

前作では3種類しかなかったフォーメーションが5種類に増えた。しかもメンバーチェンジと同じく、フォーメーションのほうもいつでも変更が可能になったのだ。これによってチームの性格づけがはっきりして、チームを動かしている気分がますます味わえるようになった。

それぞれのチームが使っている本来のフォーメーションをそのまま真似てみるのもいいが、選手の実力のバランスに合わせて自分なりにフォーメーション変更をしてやれば、まるで監督になった気分でゲームができるのだ。メンバーチェンジの機能とこの機能を組み合わせていけば、オリジナリティのあるチーム編成もできそうだ。

●レッドカードも登場！

前作には登場しなかったアイテムがファウルのときの警告カード。だが『2』では、よりリアルなゲームになるようにイエローカードだけではなくレッドカードも登場。熱くなるのもいいが、あまり過激なプレをすれば退場なんてことにもなる。オフサイドの判定も前作から引きつづきアリで、なかなかルールは厳しい。フェアプレイが肝心だ。

●オールスター戦で盛り上がれ！

『2』では試合モードも増えた。おなじみの対戦モード(1P対COM・1P対2P)、リーグ戦モードに加え今回登場したのがオールスター戦モードだ。本来なら全国からのファン投票で決まるメンバーだが、このソフトでは各選手の持っているパラメーターによってコンピュータが選抜してくれる。そのなかにはちゃんと「人気パラメーター」が存在するので納得できるメンバーになるはずだ。といってもいつも同じメンバーが選ばれるわけではない。実力伯仲の場合はランダムに決定されるらしいので飽きさせないのだ。

●PK戦モードで熱くなれ！

もうひとつ追加されたのがPK戦を単独で遊べるモードだ。このモードが増えたためリフティングのおまけモードは消えてしまったが、オールスター同様こちらも楽しみ。

もちろん2P対戦が可能だ。

●グラフィックもグレードアップ！

前作でも大好評のクローズアップ対決も、操作は同じだが若干視点が代わり、より派手で見やすくなった。演出のうまさはさすがナムコだ。またホームとアウェイではユニフォームが変わったり、各選手のゴールパフォーマンスが完全再現されたりと、とにかく全体的にグラフィック的な演出がよりリアルになっている。

ファンに人気のナムコットスポーツも健在、だれにでも楽しめるサッカーゲームの王道ソフトは今度も大ヒット間違いなしだ。

『パルスマン』発売直前！
モニター画面のなかに命が宿っている

田尻智・杉森建インタビュー

この夏セガが放つ、近未来アクションゲームの最新作『パルスマン』。その開発を担当したのがアクションゲームに多大なこだわりを持つ『ゲームフリーク』だった。ゲームデザインを担当したクリエイターふたりが語る、アクションゲームの核心。

最新型ヒーローが生み出された背景

——主人公の『パルスマン』が、コンピュータから生まれた人工生命体であるという設定は、どういうところから出てきたのでしょうか？

田尻「ひとつは、僕がここ2年くらいの間にコンピュータによって受けたメディア体験が、大きく影響しています。〝モニター画面のなかに命が宿っている〟というような錯覚を起こすことが、ここ2～3年のコンピュータゲームのなかで、しばしば見られるわけです。それは、いま一般に〝育てゲーム〟と呼ばれているものだったり、もっと遡ってみると、単純なライフゲームだったりするんですけどね。たとえば『リトル・コンピュータ・ピープル』や、『シムシティー』のなかにある、コンピュータ自身が自動生成して育てていくという、モニター画面のなかの〝自立性〟というものが、コンピュータゲームの大きな魅力のひとつとなってきたわけです。僕自身、そういったものが忘れられなかったということがあります。それともうひとつは、コンピュータのデモンストレーション・ソフトをつくっている、ヨーロッパの〝メガデモ〟と言われる活動を見たこと。彼らは、フロッピー1枚に作者のメッセージをしたためるということをしていて、ただ単に技術だけがすごいのではなく、日本人にない特殊なセンスの問題だと思うんです。それが、モニターのなかの世界を演出するっていうことの、新しいヒントになると思ったんです。こうした考えを『パルスマン』では、主人公がモニターのなかに入ると開けてくる抽象的、あるいは幻想的な世界、という形で表現してみたわけです」

——ふつう、ライフゲームに発想の原点があった場合、出てくる結果はシミュレーションゲームになることが多いと思うのですが、そこでアクションゲームにこだわったことには、何か理由があるのですか？

田尻「アクションゲームでA－LIFE（人工生命）をやってやろうというよりは、僕らはアクションゲームが好きだし、アクションゲームをずうっとつくってきたから、シミュレーションゲームをつくろうなんて気持ちは、最初からなかったです」

杉森「そんなこと思いもしなかったよねぇ（笑）。ただ、ゲームを遊ぶ立場としてはシミュレーションもやるし、ロールプレイングもやるし、どんなゲームでも遊びます。そうすると、どんなジャンルにもゲーム特有の面白さというものを感じることができるし、ある種のゲームデザインのテクニックを使っていけば、その要素をアクションゲームに落とし込んでいくことだってできると思うんです。また逆に、アクションゲームの要素をシミュレーションやロールプレイングにすることだって、できると思いますしね」

過去の作品よりも高さを目指すため

——『パルスマン』のキャラクター

『パルスマン』
（MD／セガ／発売中／￥7800）
ビデオ・ドラッグ的な映像とハウス・テクノが融合したニュータイプのアクションゲーム。90年代のヒーロー“パルスマン”は、ドク・ワルヤマ率いる秘密結社『ギャラクシー・ギャング』が企む銀河宇宙征服の野望を打ち砕くことができるか？

デザインは、どのようにして生まれたのですか?
田尻「開発当初は『スパーク』という名前でしたので、稲妻の放電をイメージしました。それから、おこがましい話ですが『ソニック』のように、つくり手が誇れるキャラクターに育てたかったので、過去の人気ゲームキャラクターのアクションも分析しました。『ソニック』がピンボールのメタファーであるなら、『パルスマン』はブロック崩しの直線的な動きをメタファーとして、『ソニック』とは対照的なものにすること。おそらく『ソニック』は『マリオ』を分析したうえで逆転して、ああいった形になったんでしょう。もちろん、外見上の問題にしても、『マリオ』の赤を逆転したら『ソニック』の青になった。今度は、その『ソニック』の青を逆転してみたら、赤に戻ったけれど、『マリオ』とはまた違ったものが出てきた。それが『パルスマン』だということです」
――『パルスマン』独自のアクション性とは、どんなものですか?
杉森「〝ボルテッカー〟という、無敵状態になれる攻撃方法があるんですが、これはほかのアクションゲームにはないものだと思います。そのおかげで、ゲームデザインにはたいへん苦労しましたけど」（笑）
田尻「最初は〝ボルテッカー〟になっても、トゲに触れるとダメージを受けていたんです。わりとアクションゲームのセオリーを踏まえたデザインだったんですね。でも、やっぱりそこを変えてみるのが、いままでのゲームとは違うものにすることにつながると思うんですよ」
杉森「どこへでも行けて、しかも死なないというすごく強力な技があると、大抵はゲーム性が壊れてしまいます。マップをつくるにしても、ボスの動きのアルゴリズムを考えるにしても、制約が大きくなるんです」
田尻「ただ、これは僕が好んで使うゲームデザインの手法なんですが、ふつうのアクションゲームではキャラクターが穴に落ちてミスになるような場所に救済策を与える。あるいは、そこで何かひとつテクニックが発揮されるっていう方法ですね。従来のアクションゲームに、相対性でワンランク上を行きたいと考えるところがあるんです。この『パルスマン』とほぼ同時期につくった『ジェリーボーイ2』というアクションゲームでも、同じ手法を用いています」

ゲームフリーク流アクション制作術

――アクションゲームをつくるとき、どういったところから考え始めるんですか?
田尻「僕らは主人公の操作系からですね。操作系をどういう形でまとめあげるかっていうところが重要で、そこにオリジナリティが出れば、それだけで完成まで突っ走ることができると思っているんです。『パルスマン』の場合は、そのポイントになったのが〝ボルテッカー〟でした。〝ボルテッカー〟というアクションのアイデアが、いかに気持ちよく繰り出せて、いかに狙いどおりの動きをしてくれるか。それが達成できなければダメなんです。もちろん〝ボルテッカー〟以前に、パンチやジャンプという基本のアクションを徹底的につくり込んではいきましたけど。そうして主人公のキャラクターをつくってからでないと全体が見えてこないので、細かい味つけはどうしても最後になってしまいます。杉森なんて、制作期間のうち半年くらいは『パルスマン』の動作パターンばっかり描いていましたからね。そこがまとまらないと、次に行けないんです」
杉森「だって、主人公がヘボいアクションゲームなんてやりたくないじゃない」（笑）
田尻「そこがアクションゲームの基本ですよね。でも、主人公に制作のエネルギーを注ぎすぎちゃって、最後に残った敵キャラクターのアイデアなんかが煮詰めきれていなかったりするんですよ」（笑）
――ザコキャラクターのために制作期間をそんなに延長するわけにはいかないですしねえ。（笑）
田尻「たとえば同じ主人公のジャンプでも、ソフトによってその反応の仕方というか、ジャンプの気持ちよさが違うっていうのがあるじゃないですか。それは、やっぱり主人公の動きにどれだけのエネルギーを費やすかっていうことだと思うんです。僕なんかは、そこにいちばん気をつかっていますね。そこで100点を取っていれば、極端な話が敵キャラクターなんかは80点くらいでも、次のゲームをつくるときに志をつないでいくことができると思うんですよ。〝なんとなく良くできてるけど、なんとなく欠点も多いゲーム〟というものをつくるよりは、やっぱり〝これだ〟って思っているところにエネルギーをすべて注いでおくっていうことが、僕らゲームフリークがやっているようなゲーム制作の規模でいけば、いちばん正しい方向じゃないでしょうか」

●田尻智／1965年生まれ。『ゲームフリーク』代表取締役。ゲームデザイナー。'81年にセガ・ゲームアイデアコンテストで入賞したことから数えると、今年でデザイナー歴13年。若いわりに妙に長い芸歴に驚かされる。昔の業務用ゲームのことなら異常に詳しい。

Satoshi TAJIRI

●杉森建／1966年生まれ。漫画家、ゲームデザイナー。父親の仕事の関係で引っ越しが多かったため、必然的に幼少時より全国のゲームセンターを渡り歩くことにもなった。ロボコップとジャイアント馬場を心より愛し、両者のゲームなら無条件に購入するという

Ken SUGIMORI

『ゲームフリーク』のアクションの歴史

『クインティ』
●『ゲームフリーク』のデビュー作。床のパネルをめくって敵を転ばすという、新しいアクションの模索に挑戦した。
（89年／FC／ナムコ）

『ヨッシーのたまご』
●ゲームボーイ用も同時に開発。落ちものブームのなかで、構造的に『テトリス』と異なるものを目指した。
（91年／FC／任天堂）

『まじかるタルるートくん』
●杉森氏がグラフィックとゲームデザインを担当。キャラクターゲームに対するひとつの回答となった。
（92年／MD／セガ）

『マリオとワリオ』
●マウスによる操作という、新しいインタフェースから生まれてくるゲーム性を追求した作品。
（'93年／SFC／任天堂）

ゲーム・ミュージック思考

GAME MUSIC

ゲームのBGMとはどうあるべきか？
『パルスマン』のイメージアルバムをつくった砂原良徳氏と
オリジナル作曲者の増田順一氏が、ゲームミュージック観を語る。

対談／砂原良徳・増田順一　司会／佐藤大　ゲスト／田尻智

ゲームだからこそ成立する音楽とは

佐藤「ゲーム・ミュージックのアルバムとしては、画期的な試みである『パルスマン』について、まずはまりん君（砂原氏）からひとこと」

砂原「最初に『パルスマン』のゲーム画面やキャラクター設定を見せてもらったとき、これはフュージョンじゃいけないな、と思ったんだよね。このゲーム内容でサウンドがフュージョンだとナンセンスじゃない。最近のゲームって、みんなフュージョンじゃないですか。キーボードのソロとか入ってさ。それは担当者が単に〝フュージョンが好きだから〟とかいう理由なんだろうけど。もっとゲームの本質がつかめていればちゃんと音はつくれるわけなんだから、それがフュージョンになっちゃうっていうのはヤだよね。だって、ゲーム機から出てる音って、もっと別のモノじゃないですか」

佐藤「なんか、ヤケにフュージョンを毛嫌いしてますが」（笑）

砂原「でも、最初にやった人は偉いよ。『アフターバーナー』の頃なんかは〝おっ！〟と思ったしね。でも、それも何度も繰り返されると、どうかって感じがあるでしょ。そういう意味もあって、『パルスマン』のサントラをつくらないか、っていう話がきたときに、ちゃんとしたものをやろうと思ったんですよ」

田尻「『ポン』とか『サーカス』の頃は8ビットだったし、PSGでしか音をつくれなかったでしょう。それがファミコンになって、なんでもできそうなのでやってみたら〝これ、ゲームの音じゃないなぁ〟ってことになっちゃったわけでしょ」

砂原「とくにスーパーファミコン。でも、べつにスーパーファミコンになってスペックが上がったから、フュージョンやるとかハードロックやるとかポルカやるとかなんでもいいんだけど、そのゲームのコンセプトに合っていればいいんですよ。音楽だけ無関係に考えてしまう場合があるじゃないですか。そういうのってよくないですよね。だから今回、CDをつくるにあたって、ゲームの音を聴いたときに〝なんだ、増田さんがつくったオリジナルの曲がそのまま使えるじゃない〟って思ったんですよ。それは、やっぱり、コンセプトに添った音づくりをしているからだと思うんです。曲としても凄く完成度が高かったので、初めてに聴いたときにはけっこう興奮しましたよ」

増田「ゲームをやってて、たまに音楽が合ってないなぁって思うのは、音楽を担当している人の〝ミュージシャンになりたい〟っていう欲望が出ちゃうからなんですよね。テレビゲームのための曲をつくるっていうことより、そういう自分の欲が先走ってるんですよ。だから、ゲームと一体感を持ったものっていうのがなかなかつくれないわけですよね」

砂原「それがいちばんはっきりするのは、CD-ROMで音を出したときなんですよ。なんでもできるからってさ、生ドラムとか入れて、それは違うよって感じでしょ。そういったゲームでパシッとしたゲームって、あったためしないと思うよ」

佐藤「そうですね。増田さんの強いところは、音づくりとゲームづくりとを同時に把握しているところなんですよ。たとえば、坂本龍一さんやドリカムがゲームの音楽をつくるといったときに、音楽的には才能のあるほうだし成功もしてるわけだけど、ゲームに落とし込んだときに、ゲーム内容と何も関係のない曲だったりするとツライでしょう。やっぱり、どちらにもかかわっているほうが、できの良いものができると思うよね」

増田「うちの場合は、最初に曲のイメージを出すときに主人公を歩かせ

●ますだじゅんいち／1968年生まれ。『ゲームフリーク』所属。作曲家、プログラマー。『パルスマン』では「主人公がミスをしても音楽が中断しない」という手法に挑戦。プログラマー兼任という立場を利用し、曲を生かすためにプログラムを変更する荒技も。(笑)

るところから始まっていて、そのイメージから曲をどんどんつくっていく、というやり方をしてるんです」
砂原「『パルスマン』って、動きが凄くいいもんね」
増田「技術的なことで言えば、僕自身が実作業としてプログラムレベルまでやってるということが大きいです。動きのタイミングと音との関係を、非常に小さな部分まで手を下せますから。でも、それは凄くヘビーな作業ですけどね」（笑）

ゲームを見た瞬間「あっ、わかった！」

佐藤「このCDの企画を考えたときに、プリンスの『バットマン』みたいなものができないかなって思ったんですよ。あれって映画からのサンプリングをふんだんに使ってつくられているでしょ。映画のサントラは別に発売されているけど、明らかにそれとは違うものをつくっているわけですよ。プリンスのアルバムは、彼がわざわざ撮影現場まで出向いてDATで録ってきた音を使ってるんですね。それで、映画の公開以前にCDが発売されて、映画には使われていないようなセリフや音まで入ってたりするんですよ。それに近いノリで、つくりたかったわけです」
増田「ゲームの場合でも、普通はゲームができ上がってからCDをつくるじゃないですか。それなのに『パルスマン』では、ゲームすら完成していないうちにCDができてきて、すっげー驚いた。だって〝DATで音録〟って言われて、こっちはまだSEもできてないのに、いったいどうするんだ？　って感じだったんですから」（笑）
砂原「僕も変な感じでしたよ。まだ打ち合わせも満足にやってないのにつくり始めちゃってどうしようかって思ってましたから。でも、ゲーム見たら〝もうわかった〟って感じで、音だけもらってつくれるよってできちゃいましたからね」（笑）
佐藤「それは、お互い（ゲームフリークと砂原氏）がゲームに対して近い位置にいたってことでしょうね」
田尻「そういう考え方をしてくれる人っていうのは凄く貴重で、ゲームをつくる現場では、最終段階まで仕上がらないと正確な評価が出てこないものなんですよ。途中で見せるとだいたい評価はズタボロ。最終的に調整したときにどうなるか、というところまでは見てくれないんです」
砂原「僕もふだんの仕事で音楽つくっていてね、最初のオープニングとか、音をいくつかつくった段階で志すものがあるわけですよ。あとは時間とか精神力との戦いでしょ」
田尻「そうね。まわりはどうしてもすぐに結果だけを見ようとしますからね。つくっている過程での志なんかは見ようとしない」
砂原「だから、ビジネスとして成立させなきゃならない部分は当然あるんだけど、そのなかでどれだけつくり手としてやりたいことを表現するか。他人からは必要ないように見えるビスでも、そのビス1本が〝作品のなかでどれだけ重要な役割を果たしているのか〟ってことでしょう」
田尻「そうそう」
砂原「僕は電気グルーヴのようなバンドをやってることもあって、音楽でもなんでも旬のものに敏感じゃなきゃならないということがあるんですよ。でも、今回の『パルスマン』のCDではそういう部分を全部排除して、好きなように仕事をさせてもらいました。だから、完成したものはボロボロに言われるだろうな、とは思っていたんです」
佐藤「でも、結果的にはこのCD、いろんな人に聞かせてみたけど、かなり評判いいみたいですね」
増田「それはおそらく、僕らがゲームのことだけをガッチリつくるってスタンスを守っていて、まりん君はゲームのイメージだけを参考にしてCDは自分のフィールドでガッチリつくろうとしたからじゃないかな」

『ジェリーボーイ2』での共同作業

佐藤「それから、田尻さんは、新作である『ジェリーボーイ2』のゲーム音楽の作曲をまりん君に依頼されたわけですが」
田尻「ゲームのイメージを考えたらもう〝この人しかいない〟って感じでしたから」（笑）
砂原「最初にメーカーの方を通して開発用の資料をたくさんもらったんですよ。でも、もうこっちは『パルスマン』で呼吸はつかんでるし、ゲームの全体像がわかるようなものを2～3枚もらえればそれでいいって感じで、勝手なイメージで音楽をつくらせてもらいました」
田尻「本当はもっとゲームをそれなりに遊べる形にして、実際に見てもらってから作曲してもらいたかったんだけど、なかなか人に見せられるレベルまでできてなくてさ。でも、でき上がった曲を聞かせてもらったら、こっちが求めていた以上のものができてきましたからね。勘がいいよね」
砂原「それはまぁね、一緒にゲームについて語る連載（『趣味の基板』コンプティークにて連載中）をやっていたりもしますから。お互いがゲームに対して持っている考え方というか、思考のようなもので、共通するところが多いんじゃないかと思いますよ」
田尻「同じ匂いがあるんだよね。最高に楽しかった頃の、あの時代のゲームを知っているっていうような。『ジェリーボーイ2』で僕が想定していたのは、完全にそういったイメージでしたから」
砂原「『ジェリーボーイ2』は、フュージョンじゃないよね」（笑）

砂原良徳とゲームフリークとのコラボレーション

ゲームミュージックという形のないものについて、非常に近い思考を持った存在同士が、ふたつの作品をつくり出した。ひとつは、ゲームのイメージを音楽という手段で解放すること。そしてもうひとつが、ゲーム本体に最適の音楽を与えることで新しい地平を切り拓くことだ。ゲームがやり残してきたことは、まだ多い。

CD『パルスマン』
日本コロムビアより8月1日発売。増田氏がつくった音源をもとに、ステレオタイプ（砂原&佐藤氏）がリミックス。あの細野晴臣氏の『スーパーゼビウス』の流れを受け継ぐ、ハイパー・イメージ・サウンドトラック。

『ジェリーボーイ2』
システム、グラフィック、サウンドと、あらゆる面で前作を大幅にパワーアップ。最新の技術を贅沢に使い、古き良きゲームミュージックを再現している。（SFC／ソニー・ミュージックエンタテインメント／発売日未定）

●まりん／1969年生まれ。いまさら言うまでもなく『電気グルーヴ』のメンバー。現在は電気グルーヴとしての活動以外にも、作詞家である佐藤大氏との変則的ユニット「ステレオタイプ」を結成している。今回のCD『パルスマン』は、ステレオタイプの第2作。

テクノ・ミュージックの現在形

ジャパニーズ・インディーズシーンを引っ張る 7つの新しいレーベルをめぐって

文／三田格

ケン・イシイ（撮影／中田久美子）

ケン・イシイの名を初めてロンドンで聞いてからたった1年……とは思えないほどテクノ・ミュージックをめぐる日本のカルチャー・スケープは質・量ともに変貌を遂げた。そのひとつのいい例が、日本にもデトロイト・テクノやジャーマン・ハードトランスを専門とするインディー・レーベルが、昨秋からこの夏までに7つも首をそろえたことで、こうしたレーベルからはすでにしてのべ30組近くのアーティストが最低1曲は自作を発表している計算になる。この数字はおそらく今年の終わりまでには倍以上になるだろうし、火つけ役のひとりとなったケン・イシイ自身もセカンド・アルバムを以前のようにヨーロッパのレーベルからではなく日本のインディーズからリリースしている。また、かつてはケン・イシイがベルギーやカナダにテープを送っていたのとは反対に、外国からデモ・テープが届いているレーベルもあるというし、ケン・イシイに取材を申し込んできたオランダのジャーナリストはこうした状況を見て、現在の日本はイギリスでノーザン・テクノのシーンが始まった時期と似ているのでは……と彼に告げたそうだ。それが本当にそうなるかどうかはまだまだ推理の範囲だし、実際にノーザン・テクノが飛躍的な展開を遂げるには3年近くの待機期間を経てのことだから軽佻な判断は謹まなければとは思うのだけれど、メジャーを介さないコミュニケイションの手段としてテクノ・ミュージックがある限定的なマーケットを維持していくことができたら……という思いを僕はやはりストップすることができない。そういった意味では、7つのレーベルを取材してみて意外だったのは、ダブ・レストランやとれま、あるいはサブライムといったいくつかのレーベルが、多かれ少なかれ初めから長期的な構想を抱いていたことである。大事なことは賛同者を急増させることではない。パソコン通信ではないが、すでにこうしたテクノ・ミュージックや音楽文化のあり方に興味がある人たちをどう結びつけるかであり、大企業というゲートをくぐらない（くぐれない?）音楽と音楽家に、それ相応の流通システムを確保し続けることである——その数が結果的に大規模なものになったとしてもそれはそれ、というのがおそらくサブライムの考え方で、とはいってもそういうことは、まあ、これまでの日本ではあまり起こりうることではなかった。

レーベルを〝場〟として考えているという意味では、なかでもダブ・レストランは最も確信的で、代表のムードマンによれば、彼らがCDとしてかたちにしている音楽は、クラブでかけられるような音楽をそのためにつくっているというよりは、彼らの主催するクラブでかけてきた音楽がある程度の量になればCDにして残していくのだという、レーベルをつくる時の発想としては逆というか、つまりは外に対して広がりを求めることを目的の第一として音楽をつくっているのではないということが、はっきりと方法論化されていた。いわく〝正式名称はダブ・レストラン・コミュニケイションなんです〟と。〝クラブだけをやっていても残っていくものが何もないので、できるだけ音としても残していきたいから〟というサブライムも、これと意識は共通といえるかもしれない。ただし、ダブ・レストランがかなり限定的なコミュニケイションを最初から想定しているのに対し、サブライムはいわば東京のクラブ・カルチャーというものを全体として、もしくは集約的に扱おうとしているようにみえ、〝クラブもそうだけど、7つのレーベルのうちどれかひとつだけが生き残るということはあり得ないでしょう〟というレーベル・プロデューサー山崎氏のひと言にもそうした意識はよく表れている。〝アーティストが食べていけるインディーズでなければ意味がない〟という同氏の考え方は、バンド・ブームで痛い目を見た世代にとっての復習戦みたいなものだ、というダブ・レストランとはまた違った意味でメジャーへの挑戦的な発想だといえる。こうした傾向に対して音楽が何もかもを引っ張っていくという発想からスタートしているように感じられるのがフロッグマンで、となるとイメージもかなり流動的になるだろうし、いまの日本にどれほどのポテンシャリティが見込めるのかということがわからない以上、同レーベルは、現時点では切り込み隊長としての役割がすべてだろうけれど、フロッグマンからの一番手となったC.T.スキャンが同レーベルから〝何も考えなくていいから自分の好きな音だけを……〟と言われた結果、英『GENERATOR』誌で〝ジャパニーズ・インヴェンジョンの避けがたき最前線〟と評されるような曲をつくったことは、その役目を充全に果たしていると言える。また、ダブ・レストランとフロッグマンの中間に位置するとれまやサイジィジーといったアーティスト・レーベルは、場と音のフィードバックが個人のなかである程度完結しているわけだから、拡張するといっても限界があるだろうし、個人運営の強みというか、具体的なことは何を言っているのかわからないことが多いとれまにしても〝1万枚売れるようなことがあったらレーベルはやめる〟といったような見識の部分にはなかなかのものがある。同じようにしてクラブ・シーンとは決別し、イン・ドア派であることを宣言した唯一のレーベルであるトンソニックにしても、ハウス・ブームの時期にはいつかは誰かが拾ってくれると思っていたことに対して明確な反省があるだけに、いまではそのインディペンデント精神にも筋金入りのものが感じられ、そのリリース量やアーティストの豊富さも手伝って、ひと足お先に独自のコミュニケイション回路を築いてしまったという感が強い。そしてこの位置はしばらく不踏のものであり続けるに違いない。(あとは最後発のサブヴォイスがどんなカラーを打ち出すか、だ)

海外でリリースされているテクノ・ジャパニーズ

●KEN ISHII『GARDEN ON THE PALM』（R&S）
ベルギーのR&Sよりリリースされたケン・イシイの1stアルバムが1年たって邦盤化されたもので、これが初のCD化。リリースの時期がちょうどデトロイト・テクノのリヴァイヴァルとだぶったためか、結構な話題盤となり、これに続くUTU名義のシングルはNMEのテクノ・チャートで年間6位を記録。

●MEDITATION Y S『SLUMBER』（APOLLO）
ケン・イシイの勧めでR&Sにデモ・テープを送り、わずか11日でオファーが返ってきたという会心のデビュー作（リリースはR&Sのアムビエント部門であるアポロから）。プログレッシヴ・ロックからの翻案という変わり種で、官能的な雰囲気はケン・イシイとは対極。マッシュルーム・ナウ!という名義でも活動。

●KEN ISHII『TANGLED NOTES』（R&S）
最新シングル。相変わらずアシッドで、B①はなんだか突然のハードコア。感情表現はいつものようにほとんどない（この素っ気なさがヨーロッパの人たちには新鮮だったのだろうか?）。彼の音楽を聴いていると、いつもピュグマリオン伝説や映画『血を吸うカメラ』といった独身者の系譜を思い出す。奴隷＝機械。

●EBI-ZEN『SPACE TEDDY』
すでにサブライムからは3rdアルバムがリリースされているけれど、これはスペース・テディ（ベルリン）からのセカンド。ハートハウス（フランクフルト）で試みていたようなハード・トランス色は後退し、ワイルド・ピッチを強調したシカゴ・スタイルに変化している。正直先行リリースされたEPには及ばない。

'94年度 テクノ作品募集要項

日本で動き始めた7つのテクノ・レーベルに、募集作品の内容とレーベルの概要についてアンケートをとりました。作品を送ってみようという方は、以下のデータを参考にしてください。

サブライム【SUBLIME】

●規定／①特になし②ダンス・ミュージックからアンビエント（インテリジェント、ピュア・テクノ、デトロイト、シカゴ等をキーワードとして感じるもの)。また、既発表・未発表を問わず、幅広く募集します③④カセットテープまたはDATにタイトル、時間、制作者プロフィール、住所、電話番号（FAX番号）を添えて郵送してください⑤応募作品の返却はいたしません。また応募作品の中で発表されることになった作品に関しては、こちらから制作者の方へ電話またはFAXにてご連絡します⑥第1回締め切り／7月29日（当日消印有効）⑦〒150 東京都渋谷区宇田川町36-22 ノア渋谷アパート2 1005 （FAX03-3780-7780）

●概要／①東京・青山のクラブにおいて、毎週土曜日に行われているパーティ「サブライム」のプロデューサー山崎氏と音楽出版会社「ミュージックマイン」の天野氏によって設立（ミュージックマインは著作権管理など権利関係のコントロールを行う）。②ミュージックマイン／天野秀規　レーベルプロデューサー／山崎マナブ　ディレクター／谷雅人③5／26リリースのケン・イシイ、ススム・ヨコタのアナログEPに引き続き、6／29同CDアルバム（ケン・イシイ『REFERENCE TO DIFFERENCE』ススム・ヨコタ『赤富士』）リリース。今後は8月に12インチシングル＆CDをリリース予定(基本的に2ヶ月に1～2タイトルの割合でリリースしていきたい)④90年代のキーワード"INTERDEPENDENTS"を踏まえた上で、サブライム感覚を共有できるアーティストの情報系、作品発表環境として機能することを主眼においている。海外でのアナログ・プレスも検討中⑤UKのWARPやベルギーのR＆S、APPOLO等には一貫したポリシーと先見性を感じている。

ダブ・レストラン【DUB RESTAURANT】

●規定／①とくになし②個性的な作品であれば積極的にリリースしていく予定です（"テクノ"というくくり自体には、実はあまり興味がありません）③電話番号、FAX番号など④下北沢スリッツなどで、定期的にイベントを開催して行く予定なので、直接持参していただけるとありがたいです。スタッフが気に入ったり、イベントでかけたり、CD化したりします。まずはカセットテープで⑤「メニュー」というシリーズは、基本的に、新しいアーティストの作品発表の場にしたいと考えています⑥随時⑦〒135 東京都江東区森下3-4-12　ダブレストラン　キムラ宛

●概要／①ダブ・レストランという同名のクラブ・イベントが母体です。地味に約3年前から活動していました②ムードマンとアカイワのふたりで運営しています。選曲等はケン・イシイ君にも協力してもらっています③「ダブ・レストラン　メニューVOL.1」を94年3月10日にリリース。1000枚限定リリースなので、すでにソールド・アウトです。買ってくださった方、どうもありがとうございました。次作は7月発売の予定。やはり、限定です④自由⑤JAH SHAKA,ON-U,OBSCURE,LIMELITE,などなど／たくさんいるので……。興味を持った方は、イベントにいらしてください。いろいろとかけています。

サブヴォイス【SUBVOICE】

●規定／①都内・国内・海外・地球外問わず②今回のレーベルのカラーとして基本的にDJが使えるダンス・フロア向きの良質のトランス・テクノを求めています。同時にグラフィック、ビデオ作品も募集しています④カセットテープ、DAT（映像作品はビデオテープで）⑤優れた作品には随時こちらから連絡をとらせていただきます。応募された作品を返却希望の方は返信用の切手を同封の上、その旨を書いてご応募下さい⑥随時⑦〒152 東京都目黒区柿ノ木坂1-2-3-208 SUBVOICE

●概要／①東京のテクノ・レーベルというと、どうもインテリジェント・テクノが先行しているようですが、もっとフロア向けのガンガン踊れる作品を求めている諸氏も多数いることでしょう。そんななか、このサブヴォイス・エレクトロニック・ミュージックはみなさんの熱いご要望に答えるべくしてできたハード・トランス専門レーベルです。世界のなかの東京を意識して積極的に海外へのディストリビュート、マーケットの確立を行ないます。ゆくゆくはレコードプレス機を手に入れ、好きなだけ手軽に狂ったサウンドをリリースしたい！と考えております。94年5月設立のできたてホヤホヤ。100％インディペンデント。ノー・スポンサー。金はまったくないが、アイディアは腐るほどある（ヘルパー募集中）②佐久間英夫K8月からリリース予定、豪華ゲスト陣を迎えての立ち上げイベントも企画中LUNINERLLIGENT TECHNOMEX,PLATIPUS,PEACE-FROG,PLUS8,UR,NO RESPECT,IMPORTANT,RISING,HIGH,R&S,FNAC,HARTHOUSE,REPH-LEX,DANCE,MANIA,WARP/CIRCUIT BREAKER,F.U.S.E., ORBITAL,OLIBER LIEB,RAMON,ZEN-KER,ACRID ABEYANCE,DJ PIERRE,DAVID HOLMES,DAVE ANGEL,VAPOUR SPACE,STASIS,JEFF MILLS,ROBERT ARMANI,Dr.MOTTE,E-RECTION,SPEEDY J,LAURENT GARNIER,LFO,PASCAL F.E.O.S., MAYDAY等に好感を持ってます

とれまレコード【TOREMA RECORDS】

●規定／①とくになし②クラブと直結したサウンド。骨のある音、パンク・スピリットを持った音を募集します③連絡先④カセットテープのみ⑤返却はしません。気に入った人には会いに行きます⑥随時⑦〒543 大阪市天王寺区細工谷1-1-7-2B　とれまレコード

●概要／①93年7月設立。最初にLAST FRONTのシングルをリリースした時は、回りからボケだのなんだのと言われたけれど、いまはテクノを扱うインディー・レーベルも増えてきて、最近ではむしろこういった風潮に乗り遅れないようにと思っている人が自分でもレーベルをつくろうと考え始めている時期のようだ。それに対しては賛成も反対もしませんけれど……②田中フミヤ（全てひとりでやっている）③LAST FRONT「GREEN TOWER5」(TR001)「JOKER」(TR00)とTANZ MUZIK、「MUZIKANOVA」、DOVE LOVES DUB「TOKYO TONE」(TR003)をリリース。夏以降にも現在のところ4タイトルをリリース予定。④悩める自分を嘲笑え！　日本に固有のポップ・カルチャーとして長く続けていきたい。ライジング・ハイからライセンス契約の話もあったけれど、この話は断った。あくまでも海外のシーンと対等にやっていきたいと思っている⑤SEBRES OF PARADISE／マッド・マイクとダレン・エマースンからは学ぶことがあった。アンディ・ウェザオールとマルカム・マクラーレンに会ってみたい。

トランソニック【TRANSONIC】

●規定／①とくになし②典型的なトランスやアシッドではなく、とにかくストレンジな音楽を求めています③どんな傾向の音楽が好みかを書いておいてもらうと参考になります④必ずカセットテープで⑤気に入った人のみ連絡します。直接の問い合わせはご遠慮ください。また、テープの返却は致しません⑥随時⑦〒166 東京都杉並区高円寺南4-1-6 カーサセブン601 トランソニックレコーズ

●概要／①90年にトリガーレーベルとして活動を始め、94年4月に現在のテクノ／クラブダンス系に対応するためトランソニックレコーズとして再スタートしました②代表、経理、イベントの仕切り、その他全て（またオーガニゼイションというユニットも）永田という人間ひとりでやっています③トリガー時代は20本のカセットを1枚のコンピレーションCD、トランソニックとしては"TRANSONIC(970-1450km)"というコンピレーションCDがあります。6月25日には2枚目のコンピレーションCD "TRANSNIC 2(FEEDBACK)"、7月以降は3枚予定④フロアよりも世界各国、または日本全国にいるであろう潜在的なイン・ドアという層に向けて活動していきます。そのためアナログは切らずCDのみのリリースをしていきます。またトランソニックレコーズにはDJはいません。全員音を作る立場の人間なので、つくり手主導のつくり手のためのレーベルとして活動していきたいです⑤WARPには音から活動まで学ぶところが多いです。最近ではGRPの傾向が好きです／BLACK DOG,TOURNESOL,AUTECHREあたりが良いです。

サイジィジー【SYZYGY】

●規定／①②とくになし（つまらないもの、表層的なものは送られても困ります）③書きたいことを書いてください——思想・意気込み・言い訳など何でもOK④基本的にカセットテープ（DATも可）⑤返却希望の方はその旨を明記の上、返信用切手を同封のこと。送られた作品に対しては、できるだけコメント等をお送りしたいと考えています。その中でも良い作品を送っていただいた方とは、まずいろいろ話し合ってみて大事な部分の価値観が同じであればリリースを検討させていただきたいと考えます⑥随時。つぶれるまでナシ（笑）O〒810 福岡市中央区春吉1-14-17-405 SYZYGY REC.

●概要／①93年1月、福岡でテクノイヴェントを手がけ、自らも"DRAWING FUTURE LIFE"というユニットで活動する稲岡健と西垣内卓也（当時渡英中）が活動の一環として設立。春ごろのリリースを予定し制作に入るが、諸事情により中断。93年8月、コンセプトを練り直し制作再開。93年11月、コンピレーションLP"BELIEVE IN THE FREQUENCY POWER"と日・英でリリース。いろいろなレーベル、DJ、レコード店より好反響を得る。発売2週間で英の新鋭テクノ・レーベル"North South(En-Trance)"より欧盤ライセンス契約の依頼があり、94年2月に契約を交わす。94年5月、全ヨーロッパで"BELIEVE ～"発売②稲岡と西垣内で全てをこなしてしまいますK今のところ"BELIEVE ～"のみ。年内は夏以降に4タイトルを順次予定（DRAWING FUTURE LIFE LP/WEB LP/FUKUOKA TECHNO ALLIANCE LP(orEP)/BELIEVE～2 LP）。LP中心のリリースはタイトル数も勿論だが、なるべく楽曲数を多くアナログで出して行きたいという考えから。また、来年から本格的にリリースします④ポリシーは「常にポジティヴ／オープン・マインドであり続けること」。僕等はテクノは「従来の音楽というタームでは語ることができない、音波を用いる新たなコミュニケイション手段」だと考える。「可聴範囲内でのテレパシーコミュニケイション」とでも言うべきか。またそれは物理的肉体を持つ者の間のみ可能なわけではない。アーティストという個人を媒体としたものだが、そこには超個人的な、万物の持つ何かの精神との出会いがある。「テクノ＝精神の響き」だ⑤特にモデルにしているものはないが、ネットワークの強さには見習うべきところが多い。言い換えれば相互刺激が強いということだ。シーンを育むには不可欠。あと、アーティストが運営するレーベルには親近感を感じる（UR／B12等）。

フロッグマン・レコーズ【FROGMAN RECORDS】

●規定／①E人②世界のマーケットに対応しうるアイデンティティ（オリジナリティ）を持った楽曲。ジャンルの制約はないが広い意味でテクノを感じさせるものでクオリティ重視（音楽以外にもオブジェ、ヴィジュアル、コンピュータソフトウェア等の作品も随時募集中）③詳しいプロフィールに加え、楽曲以外でアーティストの判断材料になる情報を書き添えてください④基本的にカセットテープ。レコーディング・テクニックや音質などでの評価ではなく、楽曲のクオリティを重視(必要があれば当方のスタジオでのレコーディングも可能)⑤基本的に作品の返却はしませんが、全ての応募者に対してスタッフの意見を返送します。作品の発表形式は、アナログ12インチレコード。作品のリリースは日本全国輸入盤店、並びにヨーロッパ、アメリカでのディストリビュートも展開⑥随時（出来るだけ楽曲が新鮮なウチに送ってください）⑦〒150 東京都渋谷区東2-17-10 岡本LKビル3F「FROGMAN RECORDS」（FAX03-3486-6415）

●概要／①93年の夏のある日。西麻布の交差点に突如現れた巨大なカエルの啓示によって結成。その時間、午前3時。93年12月31日、渋谷FFDにてレーベル結成記念12時間ノンストップイベント敢行。動員は実に800人を超えた。以後、定期的（月一程度）にイベントを継続中（定期的に＜クラブ・フロッグ＞を行い、その集大成として3ヶ月に一度ライヴPAをフィーチャーした＜メガ・フロッグ＞を開催）。94年4月。ファースト・シングル、リリースに先立ちUKにてプロモーション。ディストリビューターやDJ、ショップ関係者より絶賛される②代表者なし。野田努、佐藤大、KEN＝GO→他、事情により名前のあかせない3名を加えた6名のフロッグマン③FRG001R＜C.T.SCAN＞ 5/16発売 FRG002R＜PYLON＞ 6月下旬発売 FRG003R＜YING&YANG＞6月発売 FRG004R＜TRANSMISSION 09＞7月下旬発売他にケン・イシイ、ヒロシ・ワタナベトオル・ドバシ等のリリース予定あり。そして、海外アーティスト参加によるセガ・ニューゲームのイメージアルバムの企画進行中／その他FRG001T＜TECHNO or DIE！＞L/S T SHIRTS(LTD.50) 5月16日発売 FRG001M＜FROG MAG 01＞(LTD.50) 12月31日発売 FRG002M＜FROG MAG 02＞(LTD.50) 3月12日発売 FRG000V＜VIDEO FROG 19940312＞(LTD.50) 3月12日NOT FOR SALE④FROM THE BEDROOM TO THE WHOLE UNIVERSE⑤モデルにするようなレーベルやアーティストはいないがモデルになるようなレーベルを目指す

●応募規定／I応募資格J募集する作品の内容・傾向などK作品に添付する資料等L応募方法M作品の返却や発表の方法N締め切りO宛て先●レーベルの概要／I設立から現在までの歩みJ代表者及びスタッフの構成Kディスコグラフィーおよび今後のスケジュールLモットー、メッセージなどMモデルにしているレーベルや親近感を感じるアーティスト等

BRAND-NEW SOFT

これから発売される注目の新作ゲームはこれだ!!

7~8月発売予定の新作ソフトガイド

次世代マシンがどうのこうの、とはいっても、まだまだわれわれにとってリアルなゲームといえばスーパーファミコンやメガドライブ、PCエンジン等々のソフトということになる。この夏から秋にかけて発売される予定の新作・話題作をジャンル別・傾向別に紹介してみよう。

期待の新作はワールドセレクトRPG!

ライブ・ア・ライブ

SFC/スクウェア/9月2日発売予定/¥9,900

『FFⅥ』の余韻が覚めやらないなか、スクウェア期待の新作が早くも登場する。

この『ライブ・ア・ライブ』最大の特徴は物語の舞台が7つの世界にまたがっていることだ。しかもそれぞれの世界のキャラクターデザインを雑誌でおなじみの漫画家たちが担当しているのも大きな話題。

その7つの世界とは、原始時代でメッセージがなく無声映画のように展開する「原始編」(キャラクターデザイン小林よしのり)、アメリカの西部開拓時代でおたずね者のサンダウン・キッドが主人公の「西部編」(キャラクターデザイン石渡治)、日本の江戸時代で密命をうけた忍者おぼろ丸が主人公の「幕末編」(キャラクターデザイン青山剛昌)、中国の山奥でクンフーの達人とその弟子が活躍する「功夫編」(キャラクターデザイン藤原芳秀)、現代の格闘王・高原日勝が主人公の「現代編」(キャラクターデザイン皆川亮二)、テレパシーを使ってマッドサイエンティストと闘う「近未来編」(キャラクターデザイン島本和彦)、ロボットが主人公の「SF編」(キャラクターデザイン田村由美)だ。どれも独立したシナリオなので、どれからでも始められるところが大きな魅力だ。

豪華スタッフによる新趣向のRPG

ダウン・ザ・ワールド

SFC/アスキー/9月下旬発売予定/¥9,800

あのアスキーからまたもや新しいタイプのRPGが登場。原作・脚本は、トップアイドルの作詞を手掛けていることで有名な康珍化氏。キャラクターデザインはファミコン誌の表紙やJリーグチームのマスコットで有名な松下進氏と、非常に豪華なメンバーだ。

そのため、いままでのRPGにはみられない叙情的なストーリーが展開することになった。従来のゲームにありがちだった殺伐としたムードはけっして感じられないのだ。また世界が8つのワールドに分かれており、それぞれのワールドは「愛」や「混沌」といった人間の心をテーマとする独立したストーリーを持っている。

戦闘にも新たなシステムが導入された。普通はパーティの各キャラクターの行動を指定するのではなく、パーティの戦闘フォーメーションを指定する方式が取られている。フォーメーションを設定しておけば、キャラクターが自動的に戦闘してくれるのだ。プレイヤーは監督のようなものといえばわかりやすいだろうか。

パーティの移動には行き先を指定するだけのオート機能が使えるなど、ユーザー本位の親切設計もなされている。

女性スタッフの手による快作

業界でも珍しい女性中心のスタッフによって開発されたエニックスの新作がこれ。舞台は極楽星のロココ町。そこに引っ越してきたのが発明家を父に持ち、自分も発明家を目指している主人公の少年。おりしも平和だったロココ町のまわりでは「ハッカー」と名のる怪しげな集団がつくりだしたモンスターが現われはじめた。「ハッカー」たちも何やらロココ町に悪さをはじめてくる。そこで主人公は発明品を武器に、悪者退治に乗り出すことになるのだ。

実際に戦闘を行なうのは少年ではなく、少年がつくったロボットだ。全部で3体のロボットを持つことができるが、戦闘シーンで使えるのは1体だけ。ロボットをつくるときにパラメーターを振り分けることができるので、3体の特徴を変えてみるといいだろう。少年は、レベルアップするといろいろな発明品を新しくつくれるようになる。ロボットの武器はもちろん役立つアイテムも発明できる。アイテム同士を合成してつくることになるので、組み合わせを工夫していろいろ試してみよう。

コミカルなキャラクターと女性スタッフならではのきめ細やかな気遣いが嬉しいこの作品。遊びやすさは抜群、だれにもお勧めだ。

スラップスティック

SFC/エニックス/発売中/¥9,600

RPG

個性的な作品がいっぱい! この夏、どれをプレイする?

さてこの夏の話題といえば、もちろん『**MOTHER2 ジーグの逆襲**』。前作は従来のRPG的な世界観とはひと味もふた味も違う新しさを見せてくれた素晴らしい作品で、その続編の開発が発表されたのは、かれこれずいぶん前のことになってしまった。そして詳しい情報が流れてきたのはつい最近のこと。こうして、ただでさえファンの長い首が「これ以上は伸びないよ」というところまで伸びきっての登場だけに、いやがうえにも期待が集まるのは当然。

これで無事8月までに発売となれば、糸井さんの肩の荷もすっかり下りるというものだ。

夏休みを控えてメーカー同士の思惑がぶつかり合う夏のRPG戦線の大本命を、この『MOTHER2』とするのに異論はないところだろうが、ほかにも大作は目白押し。どのメーカーも自信作で勝負を賭けてきている。

中堅どころの有名メーカーが安定した人気を誇るシリーズものの最新作を出してくるのは当然としても、注目したいのは、だれもが認めるRPGのビッグネームを抱える大手メーカーだ。

あの『ドラゴンクエスト』のエニックスは、発明家の少年を主人公とする、とっつきやすさと可愛らしさで幅広い層にアピールしそうな『**スラップスティック**』を。

『ドラゴンクエスト』の永遠のライバル『ファイナルファンタジー』シリーズが絶好調のスクウェアは、小学館との連携プレイでいままでにはない全く新しい形の〝ワールドセレクトRPG〟という独自のシステムを『**ライブ・ア・ライブ**』でつくり出した。

また3D・RPGの金字塔『ウィザードリィ』シリーズでマニアのハートをがっちりキャッチしているアスキーは、有名イラストレーター松下進がキャラクターデザインを担当した『**ダウン・ザ・ワールド**』を発売する。内容的にもこの3つのソフトはかなり気軽に楽しめるもののようだ。

それぞれのメーカーの代表作がどんどん大容量で複雑な内容になっていっているのに対し、オリジナル新作のほうはあえてRPG初心者や年齢の低いファンにも楽しみやすい作品を意識して開発しているようにもみえる。ユーザーにとっても、データや攻略本とにらめっこしなければなかなか先に進めない超大作RPGばかりでは、いくら好きなゲームとはいえ、さすがに肩が凝ってしまうのではないだろうか。

とくにこの夏は4月に発売された大ヒット作『ファイナルファンタジーⅣ』の余波がまだまだ残っている時期でもあり、RPGファンが満腹状態なのを見越して、メーカーサイドも少しリラックスして楽しめるものを提供しようという気持ちなのかもしれない。

一方、その他のメーカーは打ち合

『外伝』Ⅰ・Ⅱをリニューアル！

シャイニング・フォースCD

メガCD／セガ／発売中／¥7,800

メガドライブ・ユーザーに絶大な人気を誇るタクティクスRPG『シャイニング・フォース』シリーズの最新作。この『シャイニング・フォースCD』は、過去にゲームギアで発表されている『外伝』のⅠとⅡを合わせて1本にまとめたもの。ではGG版を持っているファンには用のないソフトかといえばさにあらず。システムやグラフィックのグレードアップは当然だが、ほかにもなんとⅠにもⅡにもない新しいシナリオが追加されているらしいのだ。『フォース』ファンにはなんとも嬉しい話である。

細かな変更点も多い。まず敵の思考ルーチンがさらに賢くなったので、緻密な戦略が必要となった。「本陣」のシステムも一新、新たに「なかま」コマンドが追加された。このコマンドには4つのサブコマンドがあり、戦闘に参加するキャラクターの交替、各キャラクターの詳しいステータスの表示、自分の仲間との会話のほかにキャラクターをオートで行動させることも可能になった。またメッセージのON・OFFの選択やメッセージ速度の変更も「本陣」でできるようになり、一層便利になったのである。

今度の3DポリゴンRPGは日本製

スーパードラッケン

SFC／コトブキシステム／8月26日発売予定／¥9,800

フランス生まれのポリゴン画面と独特のモンスターデザインが話題だった『ドラッケン』を、より日本人の好みに合うようにアレンジしたのがこの『スーパードラッケン』だ。

いちばんの変更点は、戦闘のシステムだ。今度の戦闘はなんとアクション。ダンジョンや山のなかでは横スクロール型のアクションゲーム風に敵がそのまま襲ってくる。前作との違いにかなり驚きそうだ。

人気テーブルトークRPGの本格派

ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説

SFC／ティーアンドイーソフト／発売中／¥9,900

グループSNEのデザインによる現在日本で最もメジャーなテーブルトークRPG。昨年スーパーファミコン化され、今作はシナリオ完全書き下ろしによるシリーズ第2弾だ。前作同様マルチシナリオとなっているが、シナリオ数が27本に増え、シナリオ内での分岐も増えてより深みのあるストーリー展開が楽しめるようになっている。原作ファンにもおなじみのゲストキャラクターが多数登場するのも見逃せない点だ。

竜を育てる異色のシリーズ第2作

サンサーラ・ナーガ2

SFC／ビクターエンタテインメント／発売中／¥9,800

ファミコン界初の竜育てRPGとして大きな話題を呼んだ『サンサーラ・ナーガ』がSFCにパワーアップして帰ってきた。スタッフも前作同様で、監督に〝鬼才〟押井守、キャラクターデザインに桜玉吉らを迎えて超個性的なストーリーをつくり上げている。今回も主人公は竜使い。竜使いギルドから消えたアムリタという少女を追いかける旅に出るのだ。前作と大きく違うのは、主人公が最初から竜とパーティを組んでいること。でもこの竜はメスなので旅の途中で子竜を産んでくれる。前作でその面白さが評判だった竜育てがまたまた楽しめるのだ。モンスターを倒して子竜に食べさせればどんどん大きくなっていくぞ。主人公は成長しないので竜をレベルアップさせるのだ。

謎(?)の食堂チェーン「はらたま」も健在だ。今回はスタンプ・サービスを行なっていて、スタンプの数によって豪華な景品がもらえたりもする。意外な場所にある店もあるので見逃さないように注意しよう。セリフまわしなどに相変わらずひねりが利いていてユニークな物語に仕上がっている。

ハードSFならこのソフトにおまかせ

サイバーナイト 地球帝国の野望

SFC／トンキンハウス／8月26日発売予定／¥9,900

練り上げられた重厚なストーリーと緻密な舞台設定でSFファンに圧倒的な支持をもつ『サイバーナイト』の続編が『サイバーナイト 地球帝国の野望』だ。ストーリーは前作からつづき、宇宙船ソードフィッシュが持ち帰ったエイリアンの高度な技術（オーバー・テクノロジー）をめぐって、宇宙に新たな動乱が始まるというもの。プレイヤーは宇宙船ガルボダージュに乗り込んだ6人のキャラクターを操り、数々のミッションを解決していくのだ。

戦闘はプレイヤーが前衛に3名の戦闘用キャラクターを配置し行動を決めていくというシミュレーション的な要素の強いシステムを採用。

和風RPGの人気作がSFCに移植

鬼神降臨伝 ONI

SFC／バンプレスト／8月5日発売予定／¥9,800

日本史をベースにした舞台設定と登場人物の転身システムなどで、独自の路線を歩んできたゲームボーイの人気シリーズ『ONI』がSFC版で発売されることになった。

グラフィックやサウンド、システムの面でも限界のあったゲームボーイ版では表現できなかったアイデアをSFCで実現させたという文字どおりのパワーアップ版だ。

戦闘システムは大幅に改良、円形のステージ上で行なわれる。武器攻撃のときにはキャラクターが敵に向かっていくアニメーションで表現され、可愛らしいながらもリアルな演出がなされている。しかもその背景は巻物に描かれているという芸の細かさ。日本的なムードを盛り上げてくれる。また「神降ろし」という大技も一見の価値アリだ。

わせたかのようにシリーズものの続編を発表する。

なかにはずいぶん久びさに第2弾が登場のシリーズもあり、前作とどのように変わっているかが注目点だろう。

ざっと見た限りで気になったのは、ちょっとマニアックな世界観を持つ作品が多いこと。

とくに**『ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説』**は原作がテーブルトークRPGなだけに自由度の高さとマルチシナリオシステムの強化が一層進み、シナリオクリア型本格派RPGファンには見逃せない1本。

『サイバーナイト 地球帝国の野望』もマニアックさではひけをとらない。前作以上にゴリゴリにハードでシリアスなストーリーには、ハードSF好きやメカフェチ君も納得だろう。

『鬼神降臨伝ONI』は、ゲームボーイで人気の純日本的RPG『ONI』シリーズのパワーアップ版。見た目のキャラの可愛さでヤワな印象を受けるかもしれないが、SFC版にはレベルアップにスキル制を導入するなどの新しい試みもあり本格的なキャラ育ても楽しめるようになった。

『天使の詩〜白き翼の祈り〜』（SFC／日本テレネット／7月29日発売予定／¥9,800）はPCエンジンではすでにおなじみのシリーズで、恋愛をモチーフにしたストーリーが高い年齢層にも支持を集めるソフトだ。

『スーパードラッケン』と**『サンサーラ・ナーガ2』**は久びさに登場のシリーズ。『ドラッケン』の1作目はSFC本体発売当初に発表された海外パソコンゲームの移植作で、独自の3Dポリゴン画面で話題を呼んだ作品。今作はオリジナル・システムを残しつつ日本人の嗜好に合うように大幅にアレンジされている。

『サンサーラ・ナーガ』の1作目は懐かしのFC版。こちらの個性はシナリオに嫌というほど現われている。一見普通っぽい物語だが、良い意味でディテールがひねくれていて面白い。もちろん『2』のほうもひねくれ度は高く、スタッフの性格のよさ(?)が思う存分反映されているといっていい。

またメガドライブでは他機種でおなじみの**『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』**（MD／セガ／8月発売予定／¥8,800）を移植。ストーリーなどに大きな変更点はないが、キャラクターやフィールド画面がより大きくなって迫力あるビジュアルが楽しめるようになった。メガCDでもシリーズ外伝をまとめたファンの期待が爆発の**『シャイニング・フォースCD』**が発売される。こちらも要チェックだ。

オリジナル新作組も続編組もひと筋縄ではいかない個性派揃い。『MOTHER2』VS『超大手メーカーのオリジナル新作』VS『有名メーカーの人気シリーズ最新作』の対決の図式は、なかなか波瀾含みの展開が期待できそうだ。世のRPGファンは、何から手をつければいいのかという贅沢な悩みで頭を痛めることになりそうだ。

ACG

アクションゲームに新しい波！格闘対戦ゲームは一段落か⁉

ほんの少し前までは〝アクションゲーム〟と言えば、それはすなわち格ゲー（対戦型格闘ゲーム）を指していた。『ストリートファイターII』の大ブーム以降、アーケードを中心に数え上げたらキリがないくらいさまざまなタイトルが人気を獲得し、それに伴って家庭用ゲーム市場にも格ゲーは大進出。新しいタイトルが次つぎに移植、開発されてきた。

しかしこの夏の格ゲーは『**ワールドヒーローズ2**』（SFC／ザウルス／発売中／¥9、800）『**餓狼伝説スペシャル**』（SFC／タカラ／7月29日予定／¥10、900、PC・アーケードカード専用CD-ROM／ハドソン／8月予定／価格未定）『**熱闘餓狼伝説2**』（GB／タカラ／7〜8月予定／¥4、800）とビッグネームの発売はあるが、まるっきりのニュータイトルというわけでもなく、一時のブームもかなり落ち着きを見せてきたようだ。

ただマンガが原作のものや美少女ものは意外に元気で『**押忍！空手部**』（SFC／カルチャーブレーン／8月12日予定／¥10、800）『**ドラゴンボールZ偉大なる孫悟空伝説**』（PC・SCD-ROM専用／バンダイ／8月予定／価格未定）、『**バトルZEQUE伝**』（SFC／アスミック／発売中／¥9、800）『**アドヴァンストV.G.**』（PC・SCD-ROM専用／テイジイエル販売／発売中／¥8、800）などがリリースされる予定。

そのかわり、どういうタイプが多くなってきたかというと、これが意外にもオーソドックスなスクロール型アクション・ゲームとそのアレンジ版なのだ。しかもキャラクターの個性や面白さで見せるタイプのものが主流。いままで格ゲーに押されて影の薄かった昔ながらのアクションゲームに、復活の兆しが見えてきたよう。

なかでも原作つきのキャラクターが目立っている。ディズニーものでは映画との連動で『**美女と野獣**』『**ジャングルブック**』といった渋めのモノが話題。ほかにも『**ポパイ「いじわる魔女シーハッグ」の巻**』（SFC／テクノスジャパン／8月予定／¥9、500（予価））、米アニメ「シンプソンズ」の『**バーチャルバート**』『**イッチー&スクラッチー**』や懐かしの原始人アニメの『**ザ・フリントストーンズ**』もユニークなキャラで楽しめそうだ。

日本製アニメでは『**ジャングルの王者ターちゃん**』（GB／バンダイ／7月予定／価格未定）『**ポコニャン！夢の大冒険**』（GB／東宝／8月上旬予定／¥4、300）と子供に人気のキャラも登場する。大人から子供まで幅広い層に支持されている『**美少女戦士セーラームーン**』（MD／マーバ／発売中／¥8、800）、マニアに人気の『**アップルシード**』（SFC／ヴィジット／8月予定／¥9、800）もキャラクターで楽しませてくれる。

ゲームキャラものも頑張ってい

あの「パックマン」が帰ってきた！
ハロー！パックマン

SFC／ナムコ／8月26日発売予定／¥8,300

ナムコの看板キャラクター「パックマン」が新しいアクションゲームになって帰ってきた。といってもパックマンシリーズのかつての名作『パックランド』などとはまったくコンセプトの違うゲームだ。普通のアクションゲームが、ゲーム画面のなかの主人公をプレイヤーの分身として動かすのに対し、この『ハロー！パックマン』の主人公であるパックマンは、プレイヤーとは切り離され、テレビのなかで自由きままに暮らしているひとりの人間(?)にすぎない。だからプレイヤーにできることは、パックマンのアシスタントとして彼を誘導することなのである。そこでプレイヤーはパックマンにサインを出してあげるのだ。見てほしいものがあるときは「LOOK！ LOOK！」で方向を示してやったり「パチンコ」で画面のなかのものを打って動かしてあげたりして、パックマンがうまく行動できるように見守っていくのである。パックマンは気分屋で、石につまずいて転ぶような嫌な目にあうと機嫌が悪くなり、言うことを聞いてくれなくなったりするので機嫌をとりながらゲームを進めることも大事だ。

斜めスクロールがとっても新鮮
キッドクラウンのクレイジーチェイス

SFC／ケムコ／9月上旬発売予定／¥8,800

宇宙海賊ダーティージョーにさらわれた王女ハニーを助ける命令を受けたキッドクラウンの大冒険が楽しめるこのソフト、斜めスクロールが最大の特徴である。基本的にはジャンプボタン1個の簡単操作なので、大人から子供までだれでも気軽に楽しむことができる。数々のトラップが待つステージは、森のなかや氷の世界などバラエティに富んでいる。隠しステージの入口を探して見るのも楽しい。ただし制限時間には注意。

人気タレントが主役の格闘アクション
松村邦洋伝最強の歴史をぬりかえろ！

SFC／ショウエイシステム／8月26日発売予定／¥9,900

テレビやラジオで大活躍、「バウバウ」「ピロピロ」「アポなし」でおなじみの大人気肉体派タレント松村邦洋がゲームキャラクターで登場する格闘アクションゲーム。最大の特徴は「攻防一体型3Dバトルシステム」だ。ゲームが奥行きのある立体的なステージで繰り広げられるために、キャラクターを上下・左右そして前後とテレビ画面をフルに使っての格闘アクションが体験できる。とにかく変なキャラクターと技がいっぱいのこのゲーム、期待してみよう。

あの名作映画がアクションゲームに
美女と野獣

SFC／ハドソン／発売中／¥8,500

アニメーション映画としては史上初めてアカデミー賞にノミネートされたことも記憶に新しい、ディズニー映画の名作中の名作『美女と野獣』が、今度はアクションゲームとなって私たちの前に登場することになった。注目すべきなのはディズニーの伝統的な手法と最先端のアニメーション技術が融合してつくられた『美女と野獣』の世界を見事に再現したというビジュアルの美しさだろう。そのためにこのビジュアルはすべてディズニーの故郷、アメリカで作成したという熱の入れようだ。いかにクオリティの高いビジュアルが完成しているのかわかってもらえるだろう。画面をひと目みただけで、あの映画の感動が甦るに違いない。

ゲームのストーリーは原作と基本的には同じで、魔女に呪いをかけられて、野獣にその姿を変えられた王子が、もとの姿に戻るために真実の愛を見つけ出すというもの。このゲームの目的もそれなのだ。主人公の野獣が全4章13ステージを美しい少女ベルを求めて冒険する。「ほえる」「ふみつける」などのアクションもとても多彩だ。野獣の動きもじつになめらかだ。

PCの名物キャラがSFCに登場！
超原人

SFC／ハドソン／発売中／¥8,800

PCエンジン業界で頭突きつづけてはや5年が経とうとしている原人が、〝民族の大移動〟をしてスーパーファミコンにやってきた。基本はPCエンジン時代と同じ横スクロールタイプのアクションで、ボンク（頭突き）とジャンプを組み合わせて攻撃していく。前に壁や滝などがあるときはボタンの連打でよじ登れてしまうというのももうおなじみのアクションだ。アイテムを取っての変身も見どころのひとつ。いままでの原人も「美人」だの「噴人」だのいろんな人(?)に変身してきたが、今回もまた笑わせてくれる。今度は「肉」を取ると「ごるご原人」に、「ビッグ肉」で「ニョッヘー原人」に変身だ。いままでどおり赤・青・黄色の「キャンディー」で大きさも変化するので、全部で6種類の原人が登場する。

表情豊かなアクションがこんなに楽しい
ジャングル・ブック

SFC／ヴァージンゲーム／発売中／¥9,800

狼に育てられた少年モーグリが主人公の横スクロールアクションゲーム。原作はウォルト・ディズニーの遺作となったアニメーション映画『ジャングル・ブック』で、日本でも二十数年前に公開されており、世界各国でも長い間愛されつづけている傑作である。

舞台となるのはインドのジャングル。その奥深くに動物たちと仲良く暮らしていた少年モーグリが、ある日その群れを去らなくてはならなくなったところからゲームは始まる。モーグリは友達の黒ヒョウのバギーラや熊のバルーの助けを借りながら、ジャングルのなかを冒険していく。ステージは全部で11。昼のジャングル、滝の流れのなかなどどれも特徴あるステージばかり。アクションゲームの楽しさが再確認できるソフトだ。

BRAND-NEW SOFT

ACTION

バート君がバーチャル体験をする！
バーチャルバート

SFC／アクレイムジャパン／9月下旬発売予定／¥9,800

　米アニメ「シンプソンズ」ファミリーの人気者バート君の、アメリカ的いたずら坊主の日常生活をゲームにしたのがこの『バーチャルバート』だ。
　ひょんなことからバート君はバーチャルリアリティの世界に迷い込んでしまい、不思議な6つのバーチャル世界を体験することになってしまった。しかし、6つのうちどの世界に迷い込んでしまうのか、それを決定するのはバート君自身がはりつけにされた人間ルーレット。どこに行くのかは、神のみぞ知るといったところだ。要するにそれぞれのバーチャル世界が1個のゲームで、このソフトは1本に6個のゲームがパックされているものなのである。「シンプソンズ」らしいちょっと奇妙な世界が楽しめるゲームに仕上がっている。

ボードゲームとアクションが合体！
ザ・フリントストーンズ

SFC／タイトー／8月26日発売予定／¥8,500（予価）

　アメリカでは大人から子供まで、だれでも知っている有名な原始人アニメ「ザ・フリントストーンズ」をアクションゲーム化。この夏には映画の日本公開も決定している。
　このゲームの新しいところは、ただのアクションゲームではなくボードゲームとしても楽しめること。いわゆるスゴロクの形をしたメインマップがあり、その上をサイコロを振って移動、止まったマスによってアクション面に行けるのだ。
　アクション面では、こん棒やその他のアイテムを使って敵を倒しながら進んでいく。アクションゲームファンにとってはおなじみのタイプのようだ。もともとのアニメがユニークな絵柄なので、敵キャラのデザインもきっと面白いものになっているはず。

宇宙人ズールが不思議な世界で旅をする
ズールのゆめぼうけん

SFC／インフォコム／7月29日発売予定／¥8,800

　ファンタジックで不思議な世界を旅するズールの冒険活劇が、この『ズールのゆめぼうけん』。ちょっと変わったルックスのズールは、それもそのはず欧米生まれのキャラクターなのだ。あちらでは大ヒットしたアクションゲームだが、今回は完全な移植ではなくしっかり日本向けにシェイプアップされている模様だ。
　まるで忍者のような恰好だが、その正体は宇宙人。遙か彼方のN次元の住人で拳法といたずらが大好きなのだ。どうやら趣味の宇宙旅行の最中に、何やら不思議な世界に紛れ込んでしまったようだ。ステージはどれも生活に身近なものでできているのが面白い。お菓子メーカーさんらが制作に協力したらしく、お菓子が題材のステージなどは夢いっぱいの楽しさだ。ステージの途中には、実在のお菓子の看板が立っていたりするのも面白いアイデアだ。ほかにもオモチャが出てきたりと、見ているだけでウキウキしてくるグラフィックは一見の価値があるものばかり。
　ズールのスピード感も爽快で、アクションの仕種もどことなく憎めない。カラフルさがとても気持ちのいいゲーム。

猫とネズミのどたばたアクションゲーム
イッチー&スクラッチー グリグリ大追跡

SFC／アクレイムジャパン／11月発売予定／¥8,900

　アメリカで大人気のハチャメチャアニメ「シンプソンズ」のから生まれたキャラクター、ネズミのイッチーと猫のスクラッチーが繰り広げる大騒ぎがゲームになった。この2匹、初めは「シンプソンズ」のなかでもわき役だったようだが、いまでは人気者の有名コンビなのだ。ステージでイッチーが大活躍、いろいろな武器を使い分けて、ステージのどこかにいる宿敵スクラッチーを制限時間内に倒してしまおう。

迫力倍増の3Dシューティングゲーム
パノラマコットン

メガドライブ／サンソフト／8月中旬発売予定／¥9,500

　アーケードで人気が爆発、スーパーファミコンなどにも移植されてきたあの『コットン』が、装いも新たにメガドライブで登場する。いままでの横スクロールシューティングから3Dシューティングにシステムを一新、画面せましと迫ってくる敵キャラの姿は驚くほどの迫力だ。システムが変わっても『コットン』的世界は変わっていない。ステージもバラエティに富み、高い技術による複雑な3Dスクロールも見られる。

オンボロ人形が主役の個性派！
ダイナマイトヘッディー

メガドライブ／セガ／8月5日発売予定／¥6,800

　あの名作『ガンスターヒーローズ』を生んだ実力派制作集団トレジャーが贈る痛快アクションゲームがついに登場だ。
　主人公のヘッディーはなんと頭が取れてしまうオンボロ人形。人形世界に突然現われた征服者キング・ダークデーモン皇帝の魔の手から世界の平和を取り戻すために、彼は皇帝の城への長い冒険に出た。
　なんといっても面白いのがヘッディーの武器。それはズバリ頭だ。取れた頭で敵を攻撃するヘッディーの雄姿はとてもユニークだ。またその頭はアイテムによってパワーアップする。パワーアップヘッドの数は14にものぼるらしい。
　ユニークなのはヘッディーだけではない。彼の冒険を手助けする3人のお助けキャラの名は「モッくん」「フッくん」「ヤッくん」だし、ヘッディーを生涯のライバルと思い込んでいるクズ人形ハンターは「マルヤマ」。敵キャラもキッチュな奴ばかりでコミカルな演出で笑わせてくれることうけあい。

る。『超原人』がSFCに舞台を移してメジャーを狙い、FC版以来久びさに登場の『すーぱー忍者くん』（SFC／ジャレコ／8月5日予定／¥7,900（予価））や海外ものの『ズールのゆめぼうけん』も続々リリース。オリジナルキャラものでは『キッドクラウンのクレイジーチェイス』が斜めスクロールというユニークなシステムで異彩を放つ。メガドライブでもソニックにつづけと『PULSMAN』『ダイナマイトヘッディー』といった大物ソフトが話題だ。『ロックマンワールド5』（GB／カプコン／発売中／¥3,800）も固定客を集めるだろう。ベテランではあのパックマンがリニューアル、『ハロー!パックマン』として堂々の登場というのも嬉しい話。芸能畑からは格ゲーのアレンジものながら『松村邦洋伝　最強の歴史をぬりかえろ!』も参戦し、バラエティにとんだラインナップになっている。
　とはいえ『G2ジェノサイド』（SFC／ケムコ／8月5日予定／¥9,800）『MUD STALKER－FULL METAL FORCE－』（PC・アーケードカード専用CD-ROM／NECホームエレクトロニクス／9月予定／¥5,800）『シャドー・オブ・ザ・ビースト2　獣神の呪縛』（メガCD／ビクターエンタテインメント／7月29日予定／¥8,800）『タイムトラックス』（SFC／アルトロン／8月予定／¥9,500）といったキャラクターの可愛さや面白さに頼らないゲームファン向け硬派アクションも健在ではあるが、多少マニアックな印象が残る。
　アクション通の諸君には今年はちょっと肩身の狭い夏休みになるかも知れない。
　同じようにシューティングファンにも今年はもの足りない夏になりそうだ。
　『パノラマコットン』『レベル・アサルト』（メガCD／ビクターエンタテインメント／8月5日予定／¥8,800）などの良質なソフトはあるのだが、残念ながら一時の勢いは感じられない。ジャンル自体がマニア道を追求しすぎたのか、コレといった作品が表舞台に上ってこないのは淋しいことだ。ぜひ初心者にも取っつきやすい作品の登場を期待したい。
　そのほかでは古株のゲーマーにはとくに懐かしい『ロードランナー』が『ロードランナーツイン　ジャスティとリバティの大冒険』（SFC／ティーアンドイーソフト／7月29日予定／¥8,800）としてリメイクされるのも楽しみな企画。10年ほど前、熱狂的なファンを持っていた作品がSFC版でどれだけ新しい層にアピールできるかとくに注目したい。最近はリメイクされる作品も多いが、懐かしいゲームのなかにこそ質の高い作品は多く、ハードが切り替わったことによって昔の名作が遊びにくくなっていることは確かなので、この種の企画がこの先増えてくることを期待したい。
　今回はキャラクターものを中心に、おすすめソフトを紹介するので参考にしてほしい。

SPORTS

SLGも楽しめる個性派バスケット
DEAR BOYS

SFC／ユタカ／10月下旬発売予定／¥9,800

「月刊少年マガジン」連載の人気バスケットコミック「DEAR BOYS」がゲームになった。原作のイメージをこわさないように人気の美少女たちも登場、ファンにとってはビジュアル面も楽しみだ。ゲームの進め方は、ストーリーモードでチームのスケジュールをたてていくところから始まる。公式試合に向けて１週間ごとに予定を決め、自分だけの強いチームを育てていくのだ。練習や練習試合（相手校から申し込まれることも）、意外と大事な休息などバランスよく配置しないと実力を伸ばせないこともあるので注意が必要だ。突発的に起こるイベントもうまく切り抜ければチームの力が上がっていくようになっている。しかもそのストーリーモードは原作を忠実に再現、SLGとSPGが合体した個性的なゲームだ。

「Aりーぐ」がいま、Jリーグより熱い！
ドラッキーのAりーぐさっかー

SFC／イマジニアズーム／発売中／¥９，800

前作『ドラッキーの草やきう』が大好評だったコミカル動物スポーツの名物シリーズに早くも第２弾が登場。今度はＪリーグならぬ「Ａりーぐ」で可愛い動物たちが激突し、過激でおちゃめな格闘サッカーを繰り広げる。ゲームモードはコンピュータを相手に勝ち抜き戦を行なう「ツアーモード」と対戦専用の「V.S.モード」の２種類。チーム数は全部で４つ、どのチームにも個性的な特徴があり、各チームごとにとてもスポーツとは思えないような超過激な必殺技がある。また対戦のなかで相手に得点されたりペナルティを受けるたびに画面下の「怒りゲージ」が増えていき、そのゲージがいっぱいになると一発逆転を狙える超必殺技を出すことができるというおまけつき。何が起こるのかはやってからのお楽しみだ。

自然派に捧げるほのぼの釣りゲーム
つり太郎

SFC／パック・イン・ビデオ／発売中／¥9,800

アウトドア派にはたまらない自然指向のフィッシングゲームがSFCに登場だ。

主人公の目的は病気になった妹を助けるために「川のぬし」と呼ばれる伝説の魚をみごと釣り上げること。そのために旅に出た主人公は、いろいろな種類の魚を釣ってテクニックを磨き、より大物を釣り上げる修行を積んでいくのだ。ただ、釣りといってもその種類はさまざま。ウキ釣りからルアー、フライフィッシングまで川釣りの醍醐味が楽しめる。ブラックバスやニジマス、イワナなど魚の種類も全部で15種類、釣り上げた魚がどんな特徴を持つのかちゃんと教えてくれる機能もついているので初心者にも勉強になる。

バッテリーバックアップ搭載で釣りの成果をセーブしておけるのも嬉しい。

４人同時プレイで世界一をめざせ！
マルチプレイバレーボール

SFC／パック・イン・ビデオ／10月発売予定／¥8,900

根強い人気を持つバレーボールゲームに久しぶりに新顔が登場した。最大の特徴はマルチプレイヤー５対応で、４人までの同時プレイが可能になったこと。1P対2Pはもちろん、１・2P対3Pや１・2P対３・4Pまで多彩な楽しみ方ができる。友達同士が集まったときも仲間外れをつくらずにすみそうだ。

バレーボールゲームというと、テレビ中継でもなじみのあるネットをはさんで左右で対戦する画面を思い出すが、このソフトはSFC初の縦ビュータイプ。ちょうど相手に向き合う形になるので、まるで自分が選手になってコートに立っているような臨場感あふれるプレイが体験できるのだ。

SPORTS
人気サッカーゲームの続編次つぎに登場。野球の逆襲やいかに！

相変わらずサッカー強し！　というのが近年のスポーツゲームの傾向。毎月のように各メーカーがサッカーゲームをリリースしている状況を見ると、Ｊリーグ人気も本物になったと妙に納得してしまう。この夏のサッカーゲームはほとんどがシリーズの続編。『**Ｊリーグサッカープライムゴール２**』（ナムコ）『**ハットトリックヒーロー２**』（ＳＦＣ／タイトー／７月29日予定／¥８，９００）『**Ｊリーグプロストライカー２**』（ＭＤ／セガ／発売中／¥７，８００）などの大御所が軒を並べ、どれも前作をよりパワーアップ、スピーディなゲームが楽しめるように改良されている。もちろんＪリーグものは12チームをバッチリ網羅だ。どのシリーズも良くできた作品だけに、前作のファンは黙っていても買うだろうから余計な説明はいらないだろう。新作でも『**ワールドカップUSA94**』（ＳＦＣ／サンソフト／７月29日予定／¥９，８００）がお目見え。日本チームが出場権を得ていたらもっとこの業界は盛り上がったのかも。変わり種は『**ドラッキーのＡりーぐさっかー**』。〝やきう〟のほうもなかなかの好評だったことだし、今度は〝さっかー〟に目をつけるあたり、なかなかトレンドに敏感なドラッキー君だ。

対抗馬はサッカー人気に押され気味の野球ものか。新データの追加は時期的に当然だが、『**スーパーパワーリーグ２**』（ＳＦＣ／ハドソン／８月３日発売予定／¥９，８００）の実況アナウンスの導入などの新しい改良点は素直に評価したい。『**スーパーウルトラベースボール２**』（ＳＦＣ／カルチャーブレーン／発売中／¥９，８００）『**スーパー究極ハリキリスタジアム２**』（ＳＦＣ／タイトー／８月12日予定／¥９，５００（予価））『**甲子園３**』（ＳＦＣ／魔法ソフト／７月29日予定／¥９，８００）らもシステム的には完成された作品だけに前作ファンは迷わず買いだ。

サッカーも野球もちょっと……という方にはバスケやＦ１、プロレス、ゴルフにバレーと定番スポーツソフトのリリースが決定しているので趣味に合わせて選んでもらえるだろう。そんななか、妙に期待してしまうのは『**つり太郎**』かもしれない。釣りモノはそうリリースされるジャンルでもないし、夏の夜長を季節感たっぷりにホノボノするには格好のソフトだろう。またＰＣエンジンから移植の『**ゼロヨンチャンプRR**』（ＳＦＣ／メディアリング／発売中／¥９，９８０）もモータースポーツに新たな路線を打ち出した作品として人気を呼びそうだ。

ここではサッカー、野球以外のひと味違ったジャンルにスポットを当てて紹介してみたい。

SLG
成熟期に入った育成ゲームがますますバラエティ豊かに！

過去、シミュレーションといえば歴史ものか軍事戦略ものと相場は決まっていたものだが、パソコン界で『シム』シリーズや『プリンセスメーカー』が大ヒットして以来、その主流は俗に「育てゲー」と呼ばれる育成ゲームに移ってきている。その題材も都市や人にとどまらず、馬や会社や鉄道路線や……あげくの果ては地球や宇宙にまで及んでいる。自分だけの世界をつくり上げるという作業がいかにワクワクするものなのか、育成ゲームの流行はまさに人間の本能に根ざした当然の成り行きなのかもしれない。……と硬い話はヌキにしても、この夏はまた育成ゲームに新手が登場だ。

育成ゲームといっても素人目には題材はもう出尽くしたのではとも思えるが、いやいやそうでもないらしい。この夏の特徴はまさしくそれ、なんせバラエティに富んでいる。世界を〝文明の進化〟という目からとらえた『**シヴィライゼーション世界七大文明**』を筆頭に、高校野球の監督気分が味わえる『**栄冠は君に**』やアイドル養成ソフトの『**誕生～デビュー～**』（ＰＣ・アーケードカード対応ＣＤ－ＲＯＭ／ＮＥＣアベニュー／８月発売予定／¥７，８００）、相撲部屋運営を体験する『**横綱物語**』などさまざまだ。また純粋なシミュレーションゲームとは言えないのかもしれないが、プロレスラーを養成する『**船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承**』もユニークな作品。成熟期に入った育成ゲームはどうやらディテールにこだわり出したようだ。本誌第３号のシミュレーション特集で作成したとんでもない架空ゲームもあながち冗談とは思えなくなってきた。どうせ短い人生、自分の知りえない世界をゲームでバーチャルしてみるのもいいものだ。

従来の陣取りタイプのゲームも健在。光栄ファン待望の『**スーパー三國志**』やパワーアップした『**ネオ・ネクタリス**』（ＰＣ・ＳＣＤ－ＲＯＭ／ハドソン／７月29日予定／¥６，８００）、シナリオ重視の『**バスティール２**』（ＰＣ・ＳＣＤ－ＲＯＭ／ヒューマン／発売中／¥８，４００）『**ハイブリッドフロント**』（ＭＤ／セガ／発売中／¥８，８００）『**ラングリッサーⅡ**』（ＭＤ／メサイヤ／８月上旬予定／¥９，８００）と大作が揃っている。ナンパな育てゲーには迎合できないという君にはこれらの硬派なソフトがオススメだ。

またシミュレーションとＲＰＧを見事に融合させた話題の超大作『**タクティクス・オウガ**』（ＳＦＣ／クエスト／発売日未定／価格未定）も発売を控えており、シミュレーション界はますます盛り上がりを見せることだろう。

ETC
この夏パズルは少数精鋭！キラリと光る個性に思わず納得

パズルゲームも落ちモノの全盛期には柳の下を狙って似たようなゲームがあれこれリリースされたものだが、さすがに最近はいろいろなタイプが出てくるようになった。とくにこの夏は珍しいパズルもあり、その他のジャンルでもサウンドノベルからアドベンチャーまで多彩なソフトが揃っている。

まずパズルではシリーズ２作目の『**うごく絵Ver.2.0 アリョール**』がオススメ。昔ディスクで『きね子』という名

SIMULATION

甲子園が名監督の君を待っている！

栄冠は君に 高校野球全国大会

PCエンジンSCD－ROM2 専用／アートディンク／発売中／￥9,800

育成ゲームには定評のあるアートディンクの大ヒット野球シミュレーション。パソコン版では『3』まで発売されている定番シリーズで、PCエンジン版では『1』～『3』までの良いところをアレンジし、オリジナルゲームに仕上げている。

プレイヤーは高校野球チームの監督になり、憧れの甲子園で優勝を勝ち取るのが目的。まさにこれは、高校野球監督としての「人生」を体験するゲームなのである。

文明を育てて世界の歴史をぬりかえよう

シヴィライゼーション 世界七大文明

SFC／アスミック／10月発売予定／￥12,800

'91年にアメリカで発売されたパソコンゲームの移植版。本家のほうはいまでも人気投票の上位にランクされているロングセラーソフトなのだ。ゲームのなかでのプレイヤーの仕事は、民族の指導者となって自分の民族を発展させることにある。そのためには都市の建設、開拓と植民、自国の文化の発展といった歴史上の統治者たちと同じさまざまな手段で世界征服を実現するのだ。戦争を選ぶも和平を選ぶもそれはもちろん君次第だ。

オリジナルレスラーで殿堂入りを目指せ

船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承

SFC／テクノスジャパン／9月下旬発売予定／￥9,800

船木誠勝率いる若者に人気のプロレス団体「パンクラス」を舞台にした新しい形のプロレスゲームが現われた。船木選手はもちろん実名で登場。プレイヤーは自分だけのオリジナルレスラーをつくり、試合経験を重ねることで技やパワーの能力を高めて世界最強のレスラーをつくり上げるのが目的だ。

レスラー人生は18歳から54歳までの36年間。1試合ごとに1歳ずつ年をとっていくが、あまり高齢になると、年をとることで体力が衰える場合もあるらしい。旬の時期を見極めるのも大切。人生のなかでのイベントも重要だ。そのひとつが結婚で、最大21人の女性から1人を選んで結婚し子供をつくり、その子に自分の技を伝えていくことができるようになっている。しかしレスラーの人気や強さによっては選べる女性の数が限定されてしまい、相手との相性によっては子供の能力が劣ることもある。プロの世界の厳しさを感じる話ではある。

横綱を育てる変わり種ソフト登場！

横綱物語

SFC／ケイエスエス／8月26日発売予定／￥9,800

育成ゲームのバリエーションとしては非常に珍しいソフト、それがこの『綱取物語』だ。プレイヤーは相撲部屋の親方となり、自分の部屋の力士を一人前に育てていくのが目的なのだ。

最初に有望と思われる弟子をスカウトし、その人に合わせた稽古をつけていく自分では操作ができないものの、弟子の闘いぶりにはかえって熱くなりそうだ。うまく勝ち星をあげれば番付もどんどん上がり、若・貴もメじゃない大横綱が誕生だ。

光栄不朽の名作『三国志』がついに登場

スーパー三国志

SFC／光栄／8月12日発売予定／￥9,800

シミュレーションファンに絶大な人気と信頼を持つ光栄の人気シリーズがSFCでリニューアル。舞台は2～3世紀の中国大陸。魏・呉・蜀の三国時代を背景に、プレイヤーは君主のひとりとなり中国全土の統一を目指す。内政によって国力を充実させ軍備を強化し、一方では外交によって他国と交渉を行なったり密計を仕掛けたりと、知力と体力の限りを尽くした攻防を繰り広げていくのだ。

PUZZLE

ファン待望のサウンドノベル第2弾

かまいたちの夜

SFC／チュンソフト／9月発売予定／￥9,800(予価)

前作『弟切草』から約2年、小説とゲームの合体という大事業をなし遂げた新ジャンル「サウンドノベル」の第2弾『かまいたちの夜』は、シナリオに大のゲームファンである新本格派ミステリー作家の我孫子武丸氏を迎え、前作以上のスケールを誇る大作に仕上がりそうだ。

今度のシナリオの舞台は雪に埋もれたペンション。そこで、まるで「かまいたち」に襲われたかのような陰惨な予告バラバラ殺人事件が起こるのだ。恋人とスキーを楽しむはずだった主人公は、次つぎに起こる連続殺人事件に巻き込まれていく。プレイヤーはシナリオが進んでいくなかで、要所要所で現われる選択肢を選んで推理を働かせこの殺人事件の犯人を見つけ出すのだ。

システム的には前作を継承。ただ前作以上に最終的な物語の終わり方の幅は広くなっている。やるたびにどんどん違う物語ができ上がるのだ。

セーラー戦士の華麗な必殺技が炸裂！

美少女戦士セーラームーンS ～こんどはパズルでおしおきよ！～

SFC／バンダイ／発売中／￥6,800

ほとんどの機種を制覇した「セーラームーン」のSFC版新作はパズルゲーム。基本システムは、パソコンの「ザ・ウォール」というゲーム、けっこう本格派だ。

始めから画面いっぱいに積み上がっている色とりどりの小さなブロックを、早く消してなくしたほうが勝ち。キャラクター選択画面では可愛いデフォルメキャラが変身シーンも見せてくれて、なんだか得した気分になれる。

個性派「動画パズル」に新作登場！

うごく絵Ver.2.0 アリョール

SFC／アルトロン／8月5日発売予定／￥9,800

『オリビアのミステリー』につづく「動画パズル」のシリーズ第2弾がこの『アリョール』だ。簡単に言ってしまえばテレビで遊べるジグソーパズルなのだが、ひとつひとつのピースがアニメーションしているために絵を完成させるのは思ったよりも大変だ。

前作と比べての改良点も多い。前作ではただ同じ四角だったピースは今回少しずつ形を変えて登場、パズル感覚が倍増した。

ゲーム・音楽・グラフィックが融合！

サウンドファンタジー(仮題)

SFC／任天堂／9月発売予定／￥6,800

ゲームでも音楽ソフトでもグラフィックソフトでもでもなく、またそのどれでもある。『サウンドファンタジー』はその名が示すとおり、ファンタジックで説明のしにくいソフトだ。開発者の岩井俊雄は一大ブームを呼んだ「ウゴウゴ・ルーガ」のCGアーティスト。かつては音楽ゲーム『オトッキー』を手掛けたこともある個性派だ。教育ソフトでも作曲ツールでもないオリジナリティあふれるソフトだ。

落ちモノ界にニューフェイス登場！

魔法ぽいぽい ぽいっと！

SFC／タカラ／8月5日発売予定／￥8,800

パズル界の定番、落ちモノにまたまたバリエーションが増えた。主人公の精霊使いのニックが「世界の平和を守るため」に敵の「おたずねものモンスター」を倒す旅に出るというもの。モンスターとの戦いはもちろんパズルで勝負だ。4つひと組で落ちてくる精霊のブロックを並べ替え、縦・横・斜めに同じ精霊を揃えて消していくのが基本のルール。画面がひたすら可愛いので、『ぷよぷよ』のように女性にこそプレイしてほしい。

作絵合わせゲームがあったが原理はまさにそれ。同じように『**ジグソーパーティー**』（SFC／ホリ電機／発売中／￥8、200（予価））も題名そのままジグソーパズルが題材のソフト。皆で遊べるパーティモード付きというのがユニーク。『**グーフィーとマックス　海賊島の大冒険**』（SFC／カプコン／発売中／￥7、800）は正統的なアクション派パズル。グラフィックの美しさに注目したい。根強い人気を持つ『**上海Ⅲ**』（SFC／サンソフト／9月下旬予定／￥8、900）『**レミングス2**』（SFC／サンソフト／8月予定／￥9、800）といったシブイ思考派のシリーズも定番として押さえたいところだ。

どちらも前作以上にスケールアップされている。

安定した人気を誇る落ちモノ系では『**テトリスフラッシュ**』は外せないソフトだ。アレンジものでも『**美少女戦士セーラームーンS　こんどはパズルでおしおきよ！**』が原作ファンでなくても夢中になれる楽しさだし、『**魔法ぽいぽい　ぽいっと**』も工夫されている。『**ぷよぷよ**』（GB／バンプレスト／7月31日予定／￥3、980）『**ボンバーマンGB**』（GB／ハドソン／8月10日予定／￥4、300）らの定番ソフトも充実。

いまでこそ少なくなったアドベンチャーゲーム類はPCエンジンの独壇場。『**3×3EYES～三只眼變成**』（PC・アーケードカード対応CD-ROM／NECホームエレクトロニクス／発売中／￥8、800）などアニメキャラには強い。

ボードゲームの『**ドラゴンハーフ**』（PC・SCD-ROM／マイクロキャビン／8月上旬予定／価格未定）もカルトなアニメもの。

そしてなによりの話題作が『**かまいたちの夜**』。サウンドノベルという新しいジャンルの第2弾は、前作『弟切草』以上に君をのめり込ませるはずだ。

ギャンブルものもマージャン、パチンコ、パチスロ、競馬、花札とよりどりみどり。好みに合わせて選んでほしい。

Hybrid Network

ハイブリッド・ネットワーク

ハイブリッド化する子供的感性メディア

ネットワーク=コンピュータにあらず。情報を伝える手段はTVもラジオもアニメもすべてネットワーク。
ここでは子供たちの世界のハイブリッドな情報アイテムを紹介。
まずはメディア環境学者の武邑光裕氏に、近頃の子供的感性メディアについて聞いてみた。

企画・構成/佐藤大

愛すべき生まれて育ってくサークル
君や僕をつないでる
緩やかに止らない法則
大きな音で降り出した夕立ちの中で
子供たちが約束を交わしている
（「天使たちのシーン」小沢健二）

「たとえば子供と大人がどう違うかっていうことを考えたらね、子供というのはあらゆるものが自然なんです。ネイチャーな環境。たとえば、アーティフィシャル・リアリティ（人工現実）とかバーチャル・リアリティ（仮想現実）とか、われわれ大人たちは勝手につくり出してきたんだけど、子供たちにとってはそれはただのネイチャーなのね。で、人工という概念自体、ネイチャーと区別するのは大人の勝手な論理。もともとほとんどその組成物にしても物質の密度にしても質量にしても、基本的な自然の環境設定の枠組みから出てない」

べつにこの企画が、ゲームだから子供をテーマにしているというワケではない。というよりむしろ、シンプルゆえに成熟しているゲームをも含めた子供メディアに、これからの電子メディアにおけるコミュニケーション方法を学ぼうというのが本筋である。光ファイバーとか500チャンネルの放送網とか、無限に増殖する圧倒的な情報の大波に対峙した僕たちが、ある意味でそういった情報に対して子供化してしまうことは目に見えている。そう、たとえば突然リモコンつきビデオを与えられて、選択肢は無限にあるけれど多すぎて、選択する前にあきらめてしまう老人のように。一生かかっても見ることのできない、それどころか探すこともできないけど、いつでも検索できるネットワーク上の情報に対して、どんなアクセスを開始すればいいのか。

そこでひとつ提案。言葉を覚えるときの子供を思い出してほしい。目に見えるすべて、触れるすべてに名詞という情報がすでにインプットされた現実の世界。そこで生きていくためのインターフェイスとしての言語を、子供たちが独自の記号（アイコン）化によって圧縮し選択している事実。それは、ディズニーの世界

●『コスミック・トリガー』ロバート・A・ウィルソン・著　武邑光裕・監訳（八幡書店）／「もっと早く出したかったのだけれど……」と武邑氏。ニューエイジのバイブル的著書。著者は'80年代のネオ・サイケデリック・ムーブメントの先駆者。表紙のデザインは横尾忠則。

●武邑光裕（たけむら・みつひろ）／メディア美学者。'54年東京生まれ。日本大学芸術学部専任講師。メディア論、近・現代芸術。'80年からN.Y.にてメディア・アートの最前線を研究。現在、情報通信やインターネットワーキングを軸に、電子メディアと人間の感性情報処理、マルチメディア・デザインなどの研究を行なう。

でもウゴルーガの世界でもピングーの世界でもセサミストリートの世界でも発見できる。もちろん、いままで8ビットメディアゆえ記号化の権化であったファミコンの世界でもそうだ。電子の大海にサーフィンを始める前に、僕たちは彼ら子供たちの情報圧縮技術を、もう一度考える必要があるのではないか。

「メディアにいる人間たちも、いま先鋭的なのは子供のメディアだと思っている。ところが、当たり前なんだけど、そのギャップに多くの大人たちは気がついてないわけでしょ。逆に気がついているとすれば、子供は子供の世界だ、みたいなことで、それを大人によって制度化された永続的なメディアでくくろうとしててね。ところがこのギャップ、どちらが進んでいるかというと、明らかに子供たちが進んでいる。

単純に言うと、いまの子供だったら、生まれたときから'80年代のメディアを通過してきてるわけでしょ。そうなってくると彼ら彼女らにとってそれは、体であり自然環境の属性の一部でしかない。ところがわれわれにとっては、そういうメディアというのは後から出てきたものだから、メディアとの接点にしてもつき合い方にしても、新しく自分たちで構築しないといけない。彼らは、生まれて3歳ぐらいでビデオとテレビの違いなんかすぐわかるし。でも、われわれがそれを新しい人工自然として認識しようとしたりすると案外大変だったりする。

逆に言えば、『永遠なる子供』のスタンスというものに対する欲求というのは非常に強い。ところが大人というのは、ある一定の制度化された感覚のシステムだとか、そういうものを受け入れることによって、一般的な社会人としての関係を生きていく。そのなかでどんどん子供の属性みたいなものをなくしていく。そうなったときに「いまの子供のために大人に何ができるか」とかいうわかんないことを逆に考える。それが非常にイイ迷惑だと思うわけ。

むしろ子供たちというのはある意味では自立した存在であって、逆に言えばその子供のメディアにわれわれがのっかってるだけ、というところもあるでしょう」

考えてみるといままで《デジタル・ヒーロー》《アウターナショナリスト》《スーパーハイウェイスター》と過去ED誌上で展開してきたゲームとメディアをめぐる『冒険』は、常に新しい名詞の発見から始まっている。

ときにマリオ・マリオを、ときにティモシー・リアリーを、ときに北欧のハッカーたちを迎えて、僕たちのフィールドであるゲーム文化と、その先にあるネットワーク・コミュニティについて語ってもらった。それはゲームという生まれて間もない『子供』に、メディアや文化としての会話を成立させるための、いい意味で大人のポジションを探す冒険だったと思う。その鍵は「いま、モニター上で起こっているゲームの皮膚感覚を、いかにして言葉にトランスレイトするか」にある。

そう、攻略法でもビジネスでもない評価をゲームに持たせたいという細やかな希望があった。ゲームの文化的ポジションは、おりからのマルチメディア・ブームのなか、任天堂とSGI、セガとマイクロ・ソフトの提携や、ソニーや松下のような大手家電メーカーのゲーム業界への参入によって、どうやら体格だけは立派な大人になった。ただそれら、《ゲーム文化＝マルチメディア》というイメージには、どこか僕たちの感覚とのズレを感じずにはいられない。このもどかしさはなんだろう。

簡単にいってしまおう。わかってはもらいたいのだけど、フリをされるのはヤなのだ。

「ニューメディアなんていう言葉が、'80年代の大人たちにキャッチボールのボールのように遊ばれたけど、そういうものがいまマルチメディアで本当に統合化できて、イノベーションできるかというと、結局大人の考えっていうのは制度の考えだから。逆に大人の感覚や制度的な基盤のなかを、どこまで大人に監修されないでつき進むことができるかというところに、ある種ネオテニー的なシステムの立ち上がりがあるんじゃないか。大人の世界をうまく利用して立ちのぼっていく、ある種大人受けするようなポーズをうまくわきまえて、大人の価値社会みたいなものをかき回すっていうタイプも、これからどんどん出てくると思うわけ。だから、そういう意味では、大人とのつき合い方みたいなものを習得するのも、ひとつの手ではあるね」

さあ、緩やかにつながっている子供たちのメディアシーンを、もう一度目撃しに行こう。

文／佐藤大

Fujiko"F"Fujio
藤子・F・不二雄
子供界のマーシャル・マクルーハン

**J.P.ホーガンのSF小説には「どこでもドア」にそっくりな装置が出てくる(「どこでも」じゃないけど)。
生物操作装置はバイオだし、ジャイアンをやっつける脳操作の道具はサイバーパンク。
『ドラえもん』にみる、早すぎた未来予測。**

文／伊藤ガビン

『ドラえもん』(小学館刊・てんとう虫コミックスより)

藤子・F・不二雄センセーについてなんか書けという指令がくだったので書く。が、レイアウトを見ると副題に「子供界のマーシャル・マクルーハン!」と書いてあるじゃあないか。そうか、藤子・F・不二雄はマーシャル・マクルーハンであったか。そういう論理だから、字を読むのがダルイひとは、わかったような顔をして次のページに進むのが吉。これもひとつの省エネである。

ところで、マーシャル・マクルーハンっていったいだれだったっけ? 名前は知ってるが思い出そうとしても忘れられない。たしかマッサージ関係の人だったと思う。しかもメディア関係でもあったような気がする。メディア関係でマッサージ関係というと、なにか新しい風俗産業のようだ。そうすると結論から言えば、藤子・F・不二雄は子供界の新しい風俗産業である、ということになってしまうが、これはこれで当たらずといえどもはずしてる雰囲気があるものの、よく考えると鋭い意見に思えなくもない。まあ、そのへんのことはおいおい考えていくことにしよう。(忘れなければ)

さて、ワタシはよく知り合いから記憶力が低いと言われてるのだが、じつは忘却力が高いだけである。したがって、親の証言によれば「怪獣の話しかしなかった」という少年期を送ったにもかかわらず、ありとあらゆるウルトラ怪獣を忘れている。

あれも忘れている、これも、というように頭のなかで考えるだけでも100匹以上の忘れた怪獣を思い出すことができない。夢中になった日々をついさっきのようにクッキリと思い出せるウルトラ・シリーズも、ひとつひとつ細部まで忘れきっているのである。

ところが、こと藤子アニメに関しては、どうもワタシの忘却力も歯がたたなかったらしく、『ドラえもん』は当然としても、世代的には『パーマン』ほかのアニメも妙に細部までありありと覚えてしまっている。それほどまでにワタシの脳の藤子占有率は高い。

なぜか?

うーん、考えるのが面倒なので、お題に入ることにしよう。で、お題ってなんだっけ?

というのは冗談で、それは、「子供メディアにみる早すぎた未来予測」ってヤツらしいですな。藤子・F・不二雄作品のSF世界を、未来予測という観点から見てみるということですか。このへんをスッキリと整理して見せるというのは混乱家のワタシには不可能なので、混乱のままに書かせていただく。

まあ、結論から言ってしまえば、たいていのSFアイテムがそうだが、そのまま実現しているものは少ないが、形を変えて実現しているものはたくさんある。もちろんそれはテクノロジー、とくにコンピュータがもたらしたものだ。

まず、藤子・F・不二雄作品といってまっさきに思いつくのは『ドラえもん』だ。ほかにはキテレツとか、まあいろいろあるが、ED編集部が藤子不二雄Aではなく藤子・F・不二雄を選んだのは、F作品のほうが未来や時間旅行だの数々の道具とか、とにかくそういうものがいっぱい出てくるからってことだと思う。異常とも思えるほどの少年SF的世界に対するこだわりは素敵だ。

ワタシは個人的にも藤子・F・不二雄作品が好きだ。なぜなら、こっちのほうが狂ってると思うから。一般には藤子不二雄A作品のほうが、オカルトや第三世界を題材にしたり、精神的に掘り下げていくような作品も多いので"キテル"とされることが多いようだが、ワタシには、どこまでも明るさのつづくF作品のほうがますます怖くて好きなのである。暗い屈折した人間はわかりやすいが、屈折してるはずなのに屈折がまったく見えない人間のほうが、まあ、そんな話は今回は関係ないかもしれん。

これを機会にとりあえず、藤子・F・不二雄氏関係のSF短編や『21エモン』や『キテレツ』関係にも目を通してみたのだが、やはりマンガとしての完成度も登場グッズの面白さも『ドラえもん』が秀でているので、『ドラえもん』中心に話を見てみよう。

『ドラえもん』の未来グッズ=秘密道具というと、最初に思い出すのは「どこでもドア」と「タケコプター」、それに勉強机の「タイムマシン」だろう。このへんはつまり空間や時間の移動のための道具

「ロケットそうじゅうくんれん機」
いっしゅのシミュレーターだ。
シミュ……?
なんのことかさ
わからない。
つまり、ここにすわってそうじゅうそうちをいじると、宇宙探検の気分になれるんだよ。
あの円盤がとぶんだ。
円盤のまどからみたけしきが、宇宙のけしきになってスクリーンにうつる。
今、どこかの星に着陸してるところだね。
どこへでもすぐいける。
では、宝さがしに、
出発!

●藤子・F・不二雄（ふじこ・エフ・ふじお）／本名・藤本弘。1933年生まれ。我孫子素雄(現・藤子不二雄A）とともに藤子不二雄としてデビュー。デビュー作は'52年『天使の玉ちゃん』。藤子不二雄Aが辛口の人間ドラマを得意とする一方、藤子・F・不二雄は一貫して子供が主人公の明るいファンタジーの世界を描いてきた。未来アイテムを描いたものには、ほかに『キテレツ大百科』『21エモン』『エスパー魔美』などがある。

●『ドラえもん』　原作／藤子・F・不二雄
この第13巻には「ロケット訓練そうじゅう機」のほかにも、火星に細工して知的生物を発生させるという「進化放射線」なる恐るべきSIM LIFEな装置が登場する。

である。つまりビーグルね。もちろん、タイムマシンも「どこでもドア」もいまだ実現されていないテクノロジーである。が、「どこでもドア」に関しては、たとえばテレビ電話みたいなものや、あるいはわかりやすい話でいえば、バーチャル・リアリティってヤツで実現されつつあると言ってもいいと思う。たしかアスキーがWINDOWS用のテレビ会議システムを「どこでもドア」の名前で発表してたと思うし。

だけどこの手の話のなかでV.R.を持ち出したらなんでもありになるので、ちょっとズルという感じがしないでもありません。すまん。ただ、電子メールで世界とつながっている感覚や、たとえばネットから衛星の画像を引っ張ってくるというロマンチックな行為は、藤子・F・不二雄を代表とする少年的な空想をテクノロジーで解決してゆくという、こっ恥ずかしいくらいに美しい進化であり物語である。

もっと現実のコンピュータ環境に近いグッズとしては、たとえば遠隔モニタリングとほぼ同じだと思える「自家用人工衛星」（コミックス17巻）や、さらに自動化の進んだ「雑誌作りセット」（同17巻）、フライトシュミレーターそっくりの「ロケットそうじゅう訓練機」（同13巻）や、スプレッドシード系の「正確グラフ」（同8巻）とかまあありとあらゆるものがあって驚いてしまう。とくに印象深いのは、まさに『シムアース』としかいいようのない「地球製造セット」（同5巻）だろう。チリAやチリBという材料と人工太陽という初期設定だけで、地球がグングンできてくるというのは、いかにもコンピュータ的。時間の進み方を変化させられたり、環境シミュレーションものの王道を行ってますな。シムシリーズの作者のウィル・ライトがじつはドラえもんを読んでいたりしても、不思議ではないほどに似ている。

でも、テクノロジーの先っちょのブブンがSF的なイメージと似ているというのはいつものことだし、あたり前のことでもある。SFは不可能なことを書き、テクノロジーは不可能を可能にしてゆくものだから。ついでに言えば、テクノロジーは不可能だった欲望を可能にし、ドラえもんがポケットから出す秘密道具は現実には応えることの不可能な欲望に応えるためのものたちなのである。

たとえば少年たちのだれもが夢見る「超能力」は、テクノロジーによって代替されてきた。ものすごく速く移動する、あるいはワープする代わりに自動車や新幹線がつくられ、テレパシーの代わりに電話網が発達した。現実になると生活っぽくてシラけるけどねぇ。「タケコプター」が発売されても事故で死ぬ人は出るし、「どこでもドア」は毎月の使用基本料が頭にくるほど高いかもしれない。そんなふうに、SFは現実化しつづけている。

だけど、たしかに現実化のためにはたくさんの壁があったと思いはする。地球はいつまでも重力が一定だし、手を使わずにものを動かしたり、自分が巨大化したり小さくなったりもできない、と思われていた。それが、ここんとこ、みなさん、コンピュータのなかでは、仮想的な空間ではできるかも！　と気づいて盛り上がったりしてるわけですな。テレキネシスもサイコキネシスもテレポートも、仮想空間のなかでは可能だから。

という意味では、それでも実現できないのが時間を過去に遡ったり、未来へと移動したりということ。これらはその次の世代のお楽しみにとっておくのが吉、と見た。

最後に、これからの社会を考えるうえで重要なヒントが『ドラえもん』には隠されていることを指摘しておこう。ドラえもんは、結構野蛮な武器も持っていて、ネズミに会ってパニックになったとき持ち出したりする。だけど、恐竜に追いかけられたり、ピーンチな瞬間にはなぜか乱暴な武器を使わないんですよね。このドラえもん特有の倫理感は今後非常にクローズアップされてくるだろう。ドラえもんは、明らかにできることとすること、使える道具と使う道具を分けている。

ほんとは、単に話を面白くするためにそうしてるだけだけどね。それでもいいじゃないか、面白けりゃ。下手すると、ただの自粛になり、よけいに話をつまらなくする可能性もはらんでいるけど。

Hybrid Network

Pingu
ピングー

万国共通PINGU語の意味

世界各国で放送され愛されている『PINGU』。PINGUの言葉はただの音。でも、グニャグニャ、ペチャクチャ言ってるだけなのに何かを伝えている！世界の共通言語、PINGU語に込められた願いと意味。

文／佐藤大　日本語訳／KEN=GO→
『PINGU』TM ©1993、1994 EDITRY／SRG／MBV

「プぅ、バブぅ、だぁ、はぁ〜い」

サザエさんに出てくるイクラちゃんのコミュニケーション言語である。ただイクラちゃんの場合は、子供以前の存在なのでしかたがないワケだが、よく町なかでもうシッカリ言葉を話せる年の子供たちが、自分の感情を言葉で伝えようとする行為を放棄して、イルカのように音波でコミュニケートしようとしている場面を見掛ける。

「わーぁ、きゃーぁ」

そして、俗に言う女の子の黄色い声というモノも、まさに音波による感情の表現である。

このように人間は、言葉を口から発して声にするだけではなく、喉を震わせるだけでも対話をしているのである。そして、〝言葉を声にする〟作業ともうひとつ、その〝言葉にトーンを与える〟ことで情報を相手に与えているのである。声の対話の行程で僕たちは、ふたつの作業をしているのだ。

「いやいやいや」

文字にするとそのままの意味だが、嬉しそうに声にするとその意味は複雑になる。それら声のトーンによる感情の表現は、まさに音楽で人を泣かせるのと同じだし。映画のBGMを聴きながら、歌などないのにその調べによって喜怒哀楽をほぼ9割の人が感じることができるのもソレ。

音波によるコミュニケーションは、人種どころか人間の枠も簡単に飛び超える。犬や猫の鳴き声を聴いて、飼い主が気持ちを理解できるというのは、その音波の調べと感情の関係をインプットしているからだろう。そして、この方法は、そのままある年齢までの子供に対する対話と同じである。

過去《エスペラント語》に代表される言語体系の統一化が何度も試みとして行なわれたが、一度として成功を収めるにいたらなかった最大の理由は、言語に固執していたからだろう。

いみじくも《万国共通ピングー語》と名づけられている彼らの言語のほうは、TVのなかでも一切の翻訳活動を放棄されたカタチのまま全世界120カ国で放送され、ほぼその内容を理解されている。なぜなら彼らの言語体系は、言葉ではなく音波による調べのコミュニケーションだからである。

◀『ピングー・コレクションVol.3』ソニー・ミュージックエンタテインメントよりVIDEO（¥9,800(込)／カラー70分）、LD（¥7,600(込)／カラー70分）で同時発売中。

PINGU AROUND THE WORLD

SILVIO MAZZOLA
ピングー制作スタッフ
INTERVIEW

『PINGU』はスイスのトリックフィルムスタジオで制作されている。原作者は故オットマー・グットマン氏（写真）。今回は同スタジオの社長、SILVIO MAZZOLA氏にインタビュー。

PINGU制作風景。初期のPINGUはもっと動きもぎこちなく、歩き方もギクシャクしていたという。シリーズは52話までが'94年完成をめどに進行中。

●PINGU誕生の経緯を教えてください

PINGUは、純粋で、新しく、使い古されてない子供向けのキャラクターを長い間探した後に、偶然見つかったキャラです。スイステレビとアニメーターのOTMAR GUTMANNのアイデアがもとになっています。それは普通の子供が、ふだんの生活や世界観、日々の問題とどういうふうに取り組んでいるかを、短いストーリーにまとめたいというものでした。それを私とGUIDO WEBERが引き継いで、世界規模でテレビ局や子供関係の機関向きのものに発展させました。同時に、PINGUには人格を持たせなければならなかったし、国際的な教育テレビ番組の高い水準を満足させなければなりませんでした。最終的に私たちは、南極と普通の社会構造のなかでの生活を融合させた、PINGUの世界をつくり上げたのです。そうすることで、どんな現実感のあるエピソードも展開できるようになりました。

●具体的な撮影の方法（や時間）を教えてください

PINGUは、自分の体と同じプラスティシンという粘土でできた、南極の町に住んでいます。だから、プロのアニメーターに動かしてもらわなければなりません。この技術は「クレイメーション」と呼ばれ、世界中でもこれをできる専門家は数人しかいません。私たちのPINGU･フィルムスタジオでは、9～11人が1カ月掛かって、5分間のひとつのエピソードを仕上げています。彼らはモデリングから動作づけ、撮影までをこなしています。最初私たちは、PINGUをスムーズに歩かせたり、動かしたり、彼のプラスティシンの体をいい状態に保ったり、顔の表情やかわいさにホンモノらしさを出すことに全力を注いで、最良の方法を見つけなければなりませんでした。OTMAR GUTMANNの知識のおかげで、1986年にパイロット・フィルムをつくるまでに適した方法が見つかりました。しかしPINGUは、単純でしかも感動的なストーリーのなかで、彼の感情や体験を表わす、リアルな性格を表現しなければなりません。だからすべてはシンプルでなければならないし、マンガのように至るところにオーバーな視覚的ギャグがあふれかえっているようなものではダメなんです。私たちはすべての要素がミニマムになるよう、かなり努力しました。後に、たくさんの賞をもらい、これがPINGUに他のキャラクターが持っていない性格を与える正しい方法だったんだと確信することができました。

●なぜ設定がペンギンの家族になったのでしょうか

ペンギンをキャラクターに使ったのは、以前にほかのマンガやアニメでキャラクター化されていなかったからです。人気がないのかと思い子供たちに見せると、既存のキャラに負けないくらい、人気を集めていました。それに子供たちは、黒くて立ち上がって歩く様子に、いいリアクションをしていました。一般的にペンギンは、純粋でダメになってない別世界から来た動物だととらえられています。彼らはすごく趣味のいい服を着ているし、人間がちょこっと手を加えてやれば、すごくいい感じの存在になるじゃないですか。

●物語ではなぜ母国語や放映している国の言葉を使わなかったのですか？

人類にとっても動物にとっても、ボディ・ランゲッジはとても重要です。とくに声を出すことが不可能なところや、音の信号が使われていないようなところでは。ボディ・ランゲッジは、声の能力によって置き換えられるものではなく、とても基礎的な言語だととらえるべきです。人に会って、基本的な双方向の情報をやりとりするということであれば、ボディ・ランゲッジはいまだ、普通の生活をするのに十分な力を持っています。PINGUは複雑な言語を必要とはしませんが、彼の意思を強調する強い音表現が必要だったのです。これは、子供たちが自分たちの願望に重きを置くときにも使う重要な要素です。このコンセプトが、言葉のない南極で暮らす小さなヒーローに、世界語をつくってあげたいという願いと合体したのです。

PINGUは、受け手が聞く準備をしていれば、ああいった形でもメッセージは問題なく伝わるのだということを示しています。そしてそういった手法自身が、PINGUの中心的メッセージでもあります。

●PINGU語は世界で理解されていると思いますか？

PINGUが放映されている120カ国すべてで理解されています。これは、すべての国で視聴者がコンスタントに増えているという事実で確認できると思います。14の国際的なアニメの賞を受けていますし、'91年には、MUNICHの"PRIX JEUNESSE"という賞で、世界テレビ番組ランキングの2位をとりました。各局のテレビ局からは、子供たちがもっと多くのエピソードを見たがっているとの要請が絶えないし、何百万のキャラクターグッズが売れていることからも、PINGU語が非常によく理解されていることがわかるでしょう。

●言葉を使わない表現に対して限界を感じることは？

全くありません。それどころか、こうしてコミュニケートすることによって多くの可能性を発見するのは、楽しみでさえあります。物語のなかで、PINGUも友達も、自分たちの望みを表現するのになんの問題も持っていないと思います。

●PINGU誕生以前の作品を教えてください

私はマスコミで働いてきたし、生物学者として、行動と、脳の機能について学んできたので、私たちが何をしなければいけないのかとか、どんなことをすればうまく働くのかということを評価するのに十分な経験を持っています。PINGUみたいなものは、以前にやったことはありませんが、クレイメーションのスタッフはキャラクターをカメラの前で動かすことにかけては、長年の経験があります。

●PINGUにはもともと、だれかに向かっての作品というメッセージがありますか？

PINGUはけんか腰でない、よりポジティブな問題の解決法を学ぶべき子供たちに向けてつくられています。PINGUが国境問題を解決するのは、単に彼が生き残るためです。そしてこれら個人の自由といったことも、彼のメッセージです。PINGUは、自分自身でありつづけるから生き残ることができ、彼の想像力やエネルギーを、敵をブチのめしたり、問題のもとになってる奴を力で排除したり（こういうことは、ほかのキャラクターたちは得意なことですが）せずに、問題を解決する方法を見つけることに注ぎ込むのです。彼のメッセージは教訓的ではないですが、人生における救いなんです。

●これからのPINGUについて

PINGUは、まだ幼い子供たちにとっては、やってはいけないと言われているようなことを見せてあげられる存在だと思っています。また、大人にとっては、大人の世界やルールに縛られずに、自由になんでもできる若さを持った存在です。将来的には、もっと多くの面白く、ポジティブな結末がある体験をしていくと思います。すべての冒険で、彼は基本的な価値観をコミュニケートし、問題があってもポジティブなアプローチをし、いつも建設的なやり方でそれに対処すれば、人生をポジティブなものにすることができるよ、っていうことをファンの人たちに見せつづけていくでしょう。

●コンピュータ、TVなどのダイレクトな情報が子供に及ぼす影響はあるでしょうか

子供たちは、大人に比べはるかに簡単に、新しい形や、とてつもない量の情報を受け入れることができます。これは彼らの「白い脳」（訳注：まだ書き込みのされてない、フォーマットされたばかりのまっさらな状態）によるのです。もともと人間の脳は、私たちが想像するよりずっと多くのことを学び、ストックすることができます。多量の情報に関わる新しいコミュニケーション・ツールに子供たちが集中的に触れることは、単に彼らが現在の状況とよりうまくわたりあうということを意味します。

●電気的な技術進化が子供たちの感性に与える影響についてどう思いますか？

技術革新の子供に対する影響は、いまと大して変わらないでしょう。しかし、新しい技術革新によってもたらされるネガティブな影響もあります。新しい電子機器をもっと売るために、プロデューサーたちは、たくさんの暴力的なゲームや玩具をつくってきました。ネガティブな印象というのは、ハード自体に向かいがちですが、実際悪いのはハードでなく、ソフトの内容です。ポジティブな方向に行くこともできるのだから、プロデューサーたちは、子供たちのための玩具やゲームに対する考えを改めるべきだと思います。

●個人、個人のよりよいコミュニケーションについて

もし私たちが新しい技術やメディアをネガティブな価値観を伝達するために使ったら、子供たちはニューメディアとは悪い価値観の情報源だと学習してしまいます。影響は、メディアや技術からやってくるのでなく、それが伝達する内容によって与えられるのです。だから、新しいメディアや、情報に乗った、ポジティブなメッセージは、良いコミュニケーションを形成するのに役立つでしょう。

「メディアは、メッセージだ」by AULDUS HUXEY

Disney
ディズニー

ウォルトはいかにして架空の帝国をつくりあげたか

「想像することができればそれはつくることができる」
——生前、ウォルト・ディズニーはそう語ったという。
アニメ、キャラクター、そして広大なランドの建設。
エモーションの伝達媒体としての〝ディズニー〟という暗号。

文／岸野雄一
参考文献／『ディズニーランドという聖地』能登路雅子（岩波新書）

近所の夏祭りの恒例行事で、奉納カラオケ大会と並んで子供たちに人気の高いのが仮装行列なのだが、今年は張り紙にバーチャル・パレードと書いてあり、時代の流れを感じさせてくれた。

さて、バーチャルときてお題がディズニーとなれば、3年前ならディズニーランドとバーチャル・リアリティの話で2ページくらい稼げただろうが、こんにち肝心なのはパレードのほうだ。

というのもディズニーランド名物のエレクトリカル・パレードの作曲コンビ、ペリー＆キングスレイのアルバムが今年CDで再発され、隠れたベストセラーになったからである。'60年代のシンセサイザー創成期の楽器ムーグと生楽器の共演によってスタンダード・ナンバーを蘇らせた数々の作品は、冒険、開拓、ファンタジー、未来というディズニーが掲げた4つのテーマと共通する世界観を持っているので、興味を持った人は聴いてみるとよいだろう。

などと本題とは無関係な音楽の話から始まってしまったが、じつは、私は大のディズニー・ファンでありながらディズニーランドには行ったことがないのだ。『101匹ワンちゃん』の日本語版サントラも手に入れたし、『白雪姫』の小人たちが後ろ向きになっているイギリス版の初回ポスターもオークションで落とした。

『アラジン』

●いうまでもなくW・ディズニーのクリエイティブ・ワークはアニメーション映画から始まった。ディズニーの登場により、それまでの〝アニメは子供が観るもの〟という定説が、完全にくつがえされたのは周知のとおり。ディズニー・アニメの大きな特徴は、ドラマを重視している点、そしてキャラクターの動きがなめらかな点にある。より本物に近い動きを再現するために、ディズニーはさまざまな工夫とアイデアをディズニー・スタジオに持ち込んでいる。たとえば、長編映画『バンビ』制作の際には、スタジオに本物の鹿を置き、その周りにぐるりと画家たちを座らせ、詳細なスケッチをとらせたという。現在、アニメの最高責任者は甥のロイ・E・ディズニーが引き継いでいるが、ウォルトの創作に対する前向きな姿勢は、今もスタッフの間に脈々と受け継がれている。（8月26日発売、12月31日までの限定生産／ブエナビスタジャパン／¥4,500〔税抜〕）

［ディズニー・アニメ'S HISTORY］

1923年／兄のロイと共にハリウッド東部に会社を設立。「アリス・コメディー」シリーズを製作。
28年／ミッキーマウスの『蒸気船ウイリー』で成功。初のトーキー・アニメだった。
32年／初のカラー・アニメ『花と木』
37年／長編大作『白雪姫』発表。
40年／『ピノキオ』『ファンタジア』 41年／『ダンボ』
47年／『こぐま物語・ミッキーと豆の木』
50年／『シンデレラ』TV番組『ワンアワー・イン・ワンダーランド』製作。
52年／『不思議の国のアリス』
53年／『ピーター・パン』
55年／ロスの南、アナハイムにディズニーランドを開園。
64年／実写とアニメを組み合わせた『メリー・ポピンズ』発表。
66年／ウォルト・ディズニー死去。
67年～86年／『ジャングル・ブック』『ロビン・フッド』『くまのプーさん』などをコンスタンスに発表。
88年／『ロジャー・ラビット』
89年／『リトル・マーメイド』
91年／『美女と野獣』 92年／『アラジン』

『ライオン・キング』
●ディズニー・アニメの最新作。ジャングルを追われた若きライオンの王子の冒険物語。テーマは「サークル・オブ・ライフ（誕生、死、そして新たな誕生）」。アニメ技術の粋を集めた美しい映像が満載で、『美女と野獣』『アラジン』につづく最高傑作として、早くも全米でヒットを記録中。(配給：ブエナビスタインターナショナルジャパン／7月23日より日本劇場ほか全国東宝洋画系で公開)

ディズニー音楽に関してはパーフェクトに近い私だが、なぜかあそこには行きそびれている。それは、私にとってディズニーのつくりあげた世界が触れがたい聖域と感じられるからだけではなく、どこかしら「観客としての自分」以上のものを意識してしまうからである。ディズニーランドではスタッフのことをキャスト、お客さんのことをゲストと呼ぶのはよく知られた話だが、私自身にゲストの資格があるのか？　と自問してしまうほど、私個人が作品世界に入り込んでしまっている弱みを持っているのである。

それでは、作品世界では一度完璧な地位を築いたはずのディズニーが（アニメ映画に対する高い評価がそのことを物語っている）、なぜその場にさらに未知の要素としてのゲストを招き入れることになったのか。鑑賞から参加へと変容するマルチメディアを先駆けたと言われるディズニーの思想を再検討することで、今後の他の参加型メディアに課されている問題を明らかにしたいと思う。

アニメーションのトーキー化、カラー化を先駆けたことからその先進性のみをとらえられることの多かったディズニーが、題材の多くを童話や神話から得ていたことは、アニメーションの語源が〝命を吹き込む〟という神話的意味を持つことと並んで興味深い。例えば、現在アメリカで第2作目の制作が進行中という、名作『ファンタジア』などは人類史の形を借りた神話そのものだし、数多い記録映画でさえ神話になぞらえるつくりになっている。実業家肌の兄、ロイ・ディズニーとの分業をアップル設立コンビと照らし合わせるのは別の機会に譲るとして、ここで問題なのは完全主義者の神話の語り手が、いつの世にも最終的にめざす「終わらない物語」についてである。

子供らしい遊びを一切禁じられ、新聞配達の仕事をこなしながら少年時代を過ごしたディズニーは「すべての配達すべき家に新聞を届けたかどうかの強迫観念にずっととらわれつづけていた」という。こうした完璧主義と「ディズニーランドには子供の頃に欲しいと思っていたものの全てを盛り込みたい」という理想主義の双方を満たすものは何か。

じつは未完成であることは作者にとって大変居心地のよいことなのだが、ディズニーがめざしたのは、想像の補いによって成り立つ「できかけ」ではなく、想像の健全なる実現による永遠のファンタジーともいうべきものだ。

現在実現されているマルチメディア環境は、受け手側がつくり手と対等にあるわけではなく、単に受け手側が上書きできるようになったに過ぎない。あらゆるメディアが上書きさえできなかった時代に、少しでもそれに近い環境を実現するには劇場型遊園地という形を取らざるを得なかったのだろう。

実際、ディズニーランドは観客がいて初めて成立するメディアだ。つねに多くのゲストがいることでランドは変化し、つづいていくのだ。あまりにもミラクルな作品世界のできに、スタジオへの見学者が後を絶たないため実現を思い立ったという逸話はとりあえずのきっかけに過ぎない。ディズニーランドはディズニーの世界に入り込める理想郷であると同時に、じつは数多くの規範に満ちた場でもあり、いつ終わるとも知れぬ完璧な神話のなかに生きつづけるミッキー・マウスたちに会いに行く場なのである。

しかし、そのことを否定的にとらえてはいけない。神話に抗いながらも身をもって神話を生きること、それをきわめて楽天的に実現することこそ今後のマルチメディアに必要な環境であり、ディズニーが示した世界観なのだ。その楽天性については、なぜ白雪姫はすんなりと毒リンゴを食べてしまうのかという『白雪姫』のスタッフの質問に対してのディズニーの答、「そりゃ、魔法のかかったリンゴなんだから、当然食べるさ」を思い出そう。晩年のディズニーはランド建設についてこう語った。「ここは永遠に完成しない、要するに生き物なんだ。映画は仕上げれば終わりだが、僕は成長する何かが欲しかった」。しかし、彼が欲しかったのは、成長するだけでなく「死なない何か」なのではなかっただろうか。

Walt Disney（1901～1966）

●ウォルト・ディズニー／本名Walter Elias Disney。1901年、アメリカのイリノイ州シカゴに生まれる。17歳の頃から広告漫画映画の仕事を始め、その後、個人的に映画製作を始める。21歳のときハリウッドに移り、『アリス』シリーズを製作、『うさぎのオズワルド』シリーズで成功した。1932年には「ミッキー・マウス」を生み出したことを讃えられ、アカデミー特別賞を受ける。その後も数々のアニメーション映画をヒットさせる。1955年に〝大人も楽しめる遊園地〟をテーマに、ロス郊外にディズニーランドを開園。アニメ時代からすべてに完璧を求めてきたウォルトはランド建設の際、少しでも気に入らない部分があれば1からのつくり直しを命じたという。1966年、65歳で死去。

Hybrid Network

Smily

スマイリー

モニター上に現われた絵文字は進化か退化か

コンピュータ・ネットワーク上の絵文字(^_^)=スマイリーが、キッズの間で密かな人気を呼んでいる。単なる記号からキャラクターとしてひとり歩きし、ついにはTシャツまでつくられた。'90年代の新しいアイドルをGET!

取材・文/斎藤靖紀(ハイテクキャンパー) 撮影/尹哲郎
画面/『ARY002 SMILY ISSUE』より

●榎本統太(えのもと・とうた)/翔泳社発行のスマイリー本『にこっ! 楽しい文字絵コレクション』を担当。同社の雑誌『GURU』を経て、現在は書籍の編集に携わる。一時はプログラマーをやっていたという噂もアリ。

「スマイリーという呼び方はしっくりこないなあ。やっぱり文字絵じゃないですか。ネットワーカーはまずスマイリーなんて呼ばないでしょう?」

いきなり出鼻をくじかれるかのような発言は、『にこっ! 楽しい文字絵コレクション』を編集した榎本氏から。

実際のところ、ネットワーカーにとってのスマイリーとは、シンボリックにとらえられるような対象ではない。アーティクルのなかに氾濫する文字絵たちは、あくまでテキストにイメージを付加するための〈常識〉的アイテムだ。そこには〝今さら取り立ててキャラクターとして扱うようなものなのか?〟という疑問がつきまとう。

では、その〈常識〉はどこで生まれ、どう育ってきたのか。

「アメリカでの文字絵の基本形である :-) は、'70年代、アメリカのDARPAというネットワークで使われたのが最初ではないかと言われていますね。日本では初期のアスキーネットなどで自然に使われるようになったようです」

と榎本氏。

ところで、アメリカの :-) と日本の(^_^)は同じ笑顔でも全くといって良いほど違う。だが、後者が日本産であるということに対しては、感覚的には納得できるはずだ。浮世絵などに代表される日本の伝統とも言うべき、輪郭を強調した形状表現、そして世界に誇るコミック文化から生まれた表情の豊かさが、(^_^)には反映されている。

また、榎本氏の

「日本の場合は入力環境として漢字FEPが存在することも重要です。〈にこ〉〈あせ〉といった短文での登録が可能なため、アメリカよりは文字絵が使いやすいのでしょう。形に関しては、:-) はヒッピーカルチャーのピースマークから、(^_^)は、へのへのもへじからきているのではないでしょうか」

という指摘も興味深い。

だが、こうした見方もある。基本的に文章というものは、言葉を組み立てることで笑いなどの感情を伝えるべきものだ。直接的なマークを付加しなければ感情が伝えられないのでは、文章を編み出す能力が弱い証拠ではないか。つまり絵文字の出現は退化ではないか、という意見である。

これに関しては、ネットワーク上でのコミュニケーションは、けっして文学的テキストの交換ではないということが重要になってくる。ネット上のやりとりが「会話」である以上、会話に重要な〈雰囲気〉と〈表情〉の欠如は痛い。ネットワーカーなら何度も遭遇しているであろう、感情のすれ違いからくる誤解や、言葉の揚げ足取りによるネット上のケンカ。スマイリーは、会話と同一レベルでの文章使用において、不足したニュアンスを与えるために絶好の〈通信アイテム〉だったわけだ。

つまりそれは文字のみでコミュニケーションする、という特殊な環境において生まれるべくして生まれた手段であり、表現の退化ではない。

「結局、コミュニケーションをする乗り物が変化しているだけなんですよ。貴族たちの〝蹴鞠(けまり)〟や、暗号化された〝矢文(やぶみ)〟なども、当時の文化の範囲内で選択・洗練された、十分に機能性の高いコミュニケーション形態。人間がやろうとすること自体は変わっていません」

それならば、アイテムでしかないはずの〈文字絵〉が、なぜいま〈スマイリー〉というシンボルになろうとしているのか。しかもそれは、まるでミッキーマウスやピースマークのようにキャラクター化されているという。ファッションと同様、エモーショナル・アイコンとして使用されるスマイリー。吉祥寺にあるスマイリー・グッズを扱うショップを訪ねてみた。

メディアを席巻するスマイリー

スマイリーが最初にペーパーメディアに現われたのは、アメリカで発売された〝Smileys〟。ほぼ同時期にもう1冊の文字絵辞典も発売されて、日本でもパソコン誌などがトピックスとして紹介した。

その後、〝Smileys〟の日本版とも言うべき『にこっ! 楽しい文字絵コレクション』が翔泳社から発売される。各ページにバラエティに富んだジャパニーズ・スマイリーたちが登場しているが、それぞれを説明する言葉は具体的な使用用途などではなく、「にこっ!」に代表される感覚的な擬態語だけというサッパリした構成だ。

これら文字絵辞典の相次ぐ発刊に反応したのか、アメリカのハイパーメディア雑誌『WIRED』は昨年〝Smileys〟などと一緒に『にこっ!~』を紹介。

さらに先日、イギリス『i-D』誌でも『にこっ!~』が取り上げられるというブレイク状態。この『i-D』などは誌名からしてウインクしてる笑顔の文字絵なわけで、これからも文字絵の活躍はつづきそうだ。

●『WIRED』『i-D』に掲載された文字絵の記事。日本産のスマイリーが大きく取りあげられている。

●右『スマイリー辞典』S.ゴディン編纂、訳・スマイリー研究会(トッパン)/左『にこっ! 楽しい文字絵コレクション』(翔泳社)/両方とも絵記号を中心としたシンプルなつくり。カタログ的な印象。

『33（サーティスリー）』は、10年前にレンタルレコード店としてオープン、その後ブティック要素を加え、さらに2年ほど前からはMacなどを導入して現在に至っている。そのため店内は、クラブサウンドをBGMに、アクセサリーやTシャツの横に洋楽CD、さらに『WIRED』や『MONDO2000』などのニュー・コンピュータ・カルチャー誌が並べられ、ポスターカタログを表示したMacも動いているといった、メディアミックス状態。

まずは店員の児玉さんに、33で扱っているスマイリーグッズを紹介してもらった。「最初はフロッピーマガジンですね。佐藤大さんのプロデュースで、ペンダントにもなるマック用フロッピーマガジンを、原則として月刊で発行しているんですが、これの第2号がスマイリーをフィーチャーした号〈SMILY ISSUE〉だったんです」

店内のマック画面では「ハロー！ アイム・スマイリー！」と叫ぶ立体化されたスマイリーがグルグル廻っている。

「次がTシャツ。これは木村豊さんといって、ユニコーンのアルバム・ジャケットのデザインも手がけている方のものです。最近では新しくもう2種類のデザインが出ていますね」

Tシャツは、第1弾のスマイリーがフラッシュしているタイプ以外に、世界中の言語での「笑顔」をランダムにプリントしてあるニューバージョンも出ていて、かなりイケる。

「それからいま構想中なのが、NIFTYでスマイリーをシンボルとしたフォーラムをつくってみようかってことです。スマイリー自体についての話題だけでなく、こうした感覚がわかる人たちの場という意味で」

この発言で気づかされる、〈文字絵〉と〈スマイリー〉の歴然とした違い。つまりNIFTYという、〈文字絵〉が常識である世界で、あえてシンボル・キャラクターとしての〈スマイリー〉を打ち出そうとしているわけだ。

それならば、このスマイリーの矛先は、逆に文字絵に親しんできたネットワーカーではないということに……。

「そうですね、本当にごく普通の子たちが買っていってくれます。吉祥寺のストリートで遊んでいる子がフラッと寄ってくれるような。さっきのペンダント型フロッピーマガジンも、奇抜で最新っぽいアクセサリーとして買う人が多いらしくて、アンケートを読むと中身見てない人が多いの（苦笑）。Tシャツもそう。パソコン通信での文化が背景にあるなんてことは全然知らないで、雰囲気で選んでるんじゃないかな」

選んでいるほうにしてみれば、ただひたすらにフィーリングなのだ。

しかし、そこには確実にコンピュータ・カルチャーが存在している。受け手側は、コンピュータ・カルチャーのエッセンスを、オタクというマイナスイメージも、難しそうという近寄りがたさも感じることなく、フィーリングで吸収する。いま、コンピュータに求められている普遍性――より多くの人へのアピール――を勝ち得るためには、表向きのスペック改善だけではなく、こうしたセンスが必要なのだろう。

「いままでコンピュータみたいなものに対して全然親近感を持ってなかった子たちが、多少なりとも近づくきっかけになれば楽しそう」

と児玉さん。

女の子たちがポケベル暗号やストリートの噂を交わし、クラバーが12インチ情報やダンススタイルを吸収しあう。若いコミュニティが刺激的な情報を流通させているなか、とかく閉鎖的と言われたコンピュータ・コミュニティからもようやくキャッチーなシンボルが誕生しようとしている。デジタルの歴史をたっぷり詰め込んでいながら、ひたすら〈笑顔〉をふりまくソレは、もしかしたら、'90年代のピースマークになれるかもしれない。

※アクセス先……吉祥寺『33』 0422(48)7926／スマイリー・フォーラム Nifty Serve MXF03066

●吉祥寺『33』スタッフの児玉さん。「かわいいからMacを買った」と素直に答える正しいハイテク・エイジ

Smily Goods!!

●スマイリーをトレードマークにしたTシャツとフロッピー・タイプのペンダント。

●フロッピー・マガジン第2号〈SMILY ISSUE〉の画面。小説なども入っている

waves [ ] OF LIFE

マルチメディア時代のTOY-BOX

廉価版パソコンの普及や次世代機の登場で、コンピュータは機能を売る“キカイ”から僕らの“オモチャ”になった。
ハイテクは夢を実現するためのツールでしかない。
最先端のハードのなかで、すでに無邪気な悪魔たちが暴れ始めている。

ノンタン、3DOへ

人気アニメ『ノンタン』が3DOのソフトになった。
ビデオでもゲームでもない、新しいインタラクティブ・エンタテインメントだ。
文字どおり“ノンタンといっしょ”に、しばし電子の森を散策。

取材・文／KEN=GO→　撮影／鎌田英敏

手塚治虫は、自ら著した『マンガの描き方』という本のなかで、マンガ記号論を展開している。つまり、マンガの表現は記号化し、言葉を超えて、世界共通に理解される“絵言葉”となり、いまや“世界の共通語”である、との主張だ。彼はまた、子供にとってのマンガの位置づけがオヤツから主食になり、空気となったとも説いていた。この本が書かれたのが昭和52年なので、これをいまの子供に当てはめたとしたら、やはり「ゲームは……」ということになるのだろう。

生まれたときからファミコンがあった世代の子供たちにとって、モニターはゲームキャラの棲む世界だ。僕らが、ウルトラマンやガンダムに同世代感を見いだすのと同様に、彼らは、マリオやリュウに共通体験を求めるのだ。

そんな世代よりさらに若い子供たちに、いちばん新しいゲーム・ハード対応のソフトが送信された。幼児の間で絶大な人気を誇る「ノンタン」が、テレビ、ビデオを経て3DOで動く。「このソフトは、1匹のペットとか、ひとりの友達的存在になるようにしたかった」(ディレクターの佐藤氏）という、つくり手側の構えない楽しさは、ソフト全体に色濃く反映している。たとえば、スロットマシン的な絵合わせ、リズム・セクションとSEの組み合わせで作曲ごっこ、黒い画面を、スタンプでスクラッチしてお絵かき、そして、「マンホール」的ノンタンの世界探検などなど……。全体を通して、全くコトバ（とくに文字）に依存してないつくりが新鮮で、スマイリーな感じ。この動き、表情、そしてゲームならではのインタラクティブ性に子供たちは魅了されることでしょう。ノンタンというキャラの持つやんちゃさが、そのままソフトになったような「生きてる感」がヒシヒシ。ソフト内の時間設定で、夜中だと、ノンタンに遊ぶのをイヤがられたり、ゲーム中に何者かに画面ジャックされたりさえする！

「精神レベルが子供と同じなんです。昔、どうせ子供にはわからないんだから、って言われて嫌だったの覚えてるし、大人から見下したようなものは、つくりたくなかった」(前出佐藤氏)

かわいさの裏では、舌を出す320Mのノンタンが確実に息をしている。

●佐藤美香（さとう・みか）／ビクターエンターテインメント（株）マルチメディア事業部ディレクター。普通のOL、イベント制作などの企画事務所勤務後、'91年ビクター入社。以降、CD-ROMゲームマガジン『ULTRABO X5号』『同6号』（PCエンジン）ほかの制作に携わり、現在に至る

『ノンタンといっしょ／のはらであそぼ』(ビクターエンターテインメント／3DO／¥6,800円)

シリーズは全部で全3巻。94年末と95年春に続編が出る予定

ロドニー

CD-ROMという媒体を活用しながら、
ストリート・アーティストさながら自由に自らの感性を解き放つロドニー。
異色のマルチメディア作家への電話インタビューをもとに、
明日のメディアを考える。

インタビュー原案／佐藤大　構成・文／KEN＝GO→

「子供のオモチャは、面白いものであるべきだし、彼らに、想像や、ごっこ遊びができるようにするものであるべきだね」

この、ロドニーの発言でもわかるけれど、子供の遊びというのは、多分にイマジナティブなものである。砂場で、押し入れで、空き地の秘密基地で、僕らは自分だけの世界をつくり上げ、現実には存在しないものを見、それらと戯れることができた。大人が躍起になって騒いでるバーチャル・リアリティとやらも、子供たちにとっては、機械の援助なしに毎日やってることとあんまり変わらないことかもしれない。

新しいもの、スゴイものを、難しく伝えるのは簡単。でも、ロドニーはコンピュータという畑を選びながらも、だれにでも楽しく遊べるソフトをつくる。マルチメディアだ！　と大上段に構えて、確かにありったけのデータをぶち込んだ3DのCGがグリグリ動くけど、内容のないCD-ROMはごちゃまんと氾濫してるじゃないですか。

じつは彼の代表作『Wonder Window』にしても、最初マックは展覧会のひとつの装置にすぎなかった。ただ、ロドニーのように、絵も描けば、曲もつくり、歌もうたって……とマルチな人には、マルチなメディアが必要だったと。表現が技法を必要として誕生した作品が、つまらないわけがない。

ロドニーの作品には、絵柄やロゴに端的に現われたドロドロとした混沌や、（良い意味で）下らない一発ギャグ的な、ノリ勝負の小品の集積、そして無邪気な楽しさの裏に隠れた毒性と、子供という存在自身に影響を受けている部分がかなり見受けられる。彼自身にも子供がいるため、子供をメイン・ターゲットにする初の芸術家かと思ったが……。

「どんな作品をつくるときも、はじめに自分ありきなんだ。つくったもので自分が楽しめれば、それでハッピーさ。それが、ときには子供にもちょうどよかったりするみたいだね」

なんてロドニーに言われてしまい、彼の天然素材としての自分の生かし方のうまさに驚嘆。でも、確かに『Wonder～』には、笑えるものだけでなく、彼のペインティングも含まれてて、あっ、これ、アートなんだっけ、と思い出させてくれる。

ロドニーの作品がギャラリーにとどまらずに、電子メディアに拡がるのは、彼が現在の都市環境そして、その都市が生み出したテクノロジーが実現する、物質性に制限されない環境にリアリティを感じるからだろう。子供の頃見たアニメに大きな影響を受け、『鉄腕アトム』や『マッハ・ゴーゴー』が好きだったというロドニーが、『ウゴウゴルーガ』で半年もコーナーを持ったのもうなずける。その環境には、年齢、人種、言葉などの意味性を超越できる力がある。

「マンガやイラストは子供にとって世界共通語だよね。書かれた言葉は、特定の表象が特定の意味を持つけど、マンガに関しては、子供がどう解釈しようと自由だと思うんだ。それは、僕が4歳の頃から興味を持ってきた表現だしね」

〝物さえ売れればいい〟広告が、現在のテレビをダメにしたと悲嘆するロドニー。彼にとってテレビの理想型は、幾千ものペイ・テレビ局なんだそうだ。そんなシステムが実現したら、ロドニーは、真っ先に自分の局をつくるに違いない！

『Wonder Window』は米マックワールド誌のベスト10 CD-ROMに選ばれた。

©Rodney A.Greenblat

At Home In The Garden
Computer generated work 1992
Rodney A.Greenblat

THE HARVEST
Computer Graphic 1991

右は『Fun Screen』のパッケージ。お菓子の中にフロッピーが入っている。©1992 by Art in the Box and Activision,Inc.

『Fun Screen』より「Dinky's House」。
©1992 by Art in the Box and Activision,Inc.

ロドニーの新作『DAZZELOIDS』（CD-ROM）は、今夏ボイジャー・ジャパンより発売予定

TV番組の電子進化

**氾濫する情報のなかから、
本当に必要なデータをチョイスするのは難しい。
でも、キッズたちはちゃんと知っている。
自分たちに何が必要かを。
子供のTVがいま、いちばん刺激的だ。**

ポンキッキからポンキッキーズへ
キッズ御用達ハイブリッド・メニュー

**ポンキッキが変わった！ しかも大人が観てもびっくりするような先鋭的な番組に。
この変化のめざすところを、番組プロデューサー・小畑芳和氏に聞く。**

取材・文／佐藤大

さて、子供たちのハードディスクが、まだフォーマットも完璧にされていない状態に向けて、視覚と聴覚で発信される教育番組というメディアについて。

僕らはいまだに九九とπを呪文のように覚えている。それは、反復の学習機能がもたらした記憶。そしてもう少し深く考えてみると、九九やπを唱えると当時の記憶、たとえば学校の匂いや友達の顔が同時に浮かび上がってくることに気がつく。より確実な記憶の再生には、映像や音、匂いや触覚がすべて相互に関係している。たとえば、最近ならトレンディドラマの主題歌がヒットすることも同じ理由。とくにドラマでは人の印象に残るいわゆる《おいしい》シーンでは、必ず主題歌をうまくアレンジしたサビメロが幾度も流れてくる。

《音は映像によって人に記憶され、映像は音によって記憶される》

そう。フラレた彼女の好きだった音楽を聴くと顔や匂いが再生されるだろう。つねにRECの現場には五感すべてが5チャンネル・トラックで機能していて、PLAYの現場では、その5チャンネルのうち1チャンネルでも正確なロードをしていれば十分なのだろう。

「子供たち自身に知ってほしいのは、多種多様だっていうことです。機関車しか知らないから機関車が好きっていうのではなく、いっぱい乗り物を知ってて機関車が好きっていうのが大事な気がしますね。マルチメディア化のなかでも、人がいるから社会ができているんでね。そのためには、それといいおつき合いをする力（情報）を持ってほしいな、と。だから、どちらかというと番組の内容だけで勝負というのではなくて、ここをキーステーションにした子供のネットワークだと思うんです。ただ、そのキーステーションでは素敵な音楽にも素敵な映像にも出会える。そういうカタチのエンタテインメントを、と思っています」

昭和48年に始まった子供番組《ポンキッキ》が《ポンキッキーズ》に変化した最大のポイントは、教育からエンタテインメントへの自覚的な変化にほかならない。あの「オムレツ・アイコンアチチのチ」という呪文。アイコンが登場、オムレツからウインドウが開く。アイコンという言葉を出しても、子供たちにはチャンとわかるだろうという自信の背景に、押しつけの受験教育と力になる情報としての教育の差を認識した番組づくりが見える。

それにしても、マルチだインタラクティブだと騒いでいる人たちは自覚しているだろうか。つねに僕たちの現実は全て五感がマルチに記憶・再生してるし、すべての物理現象はインタラクティブだということを。

そう。マルチメディアはすでに完成している。僕たちの存在自体がマルチなメディアだ。

番組は『ひらけ！　ポンキッキ』として昭和48年にスタート。ガチャピン、ムックの存在は昭和生まれにはおなじみだ。当時から歌のコーナーなどが子供番組にしてはPOPで、一部のファンをうならせていたが、ガラリと変わったのが去年の10月。タイトルも『ポンキッキーズ』に変更され、前衛アートやシュールな映像を詰め込んだスピード感あふれるバラエティ番組に変化した。さらに今年4月、時間帯を夕方に改め、よりパワーアップ。現在の出演者はなんとスチャダラ・パーのボーズ、電気グルーヴのピエール瀧、女優の鈴木蘭々など子供番組の常識をぶち破る面々。それもそのはずプロデューサーの小畑芳和氏はあの『いきなりフライデーナイト』『うれし楽し大好き』（陣内孝則とドリカムの出ていたアレである）を手掛けたつわ者。オトナ読者もぜひ見るべし。

●現在『ポンキッキーズ』は月～金曜の午後4時～5時（フジTV）で放送中。

オープン・セサミ!
マペットたちが伝えるもの

**娯楽教養番組『セサミストリート』がブラウン管に登場してからはや25年。
天才人形作家ジム・ヘンソン制作のマペットたちはいまや世界のアイドルだ。
国境を超え、人種を超えて愛される『セサミ』の秘密。**

文／吉田直子　撮影／尹哲郎

子供が好きな色と形と動き。極めてプリミティブな表現手段の数々。寝ることと、食べることと、そして些細で無邪気な事件の繰り返し。もとは米国在住の貧民街の子供に向けて発信されていた『セサミストリート』は、わが国に上陸したとき、POPな子供たちのガジェットに変身した。

ここで驚くべきことは『セサミストリート』を観ている子供たちにとって、〝英語〟というものが番組の内容を理解するうえで、さしたる障壁にならなかったということだ。言うまでもなく『セサミストリート』は全編英語で綴られている。一切の日本語の解説もなしに、だ。これに対してはひとつの解答が考えられる。いわく、「子供にとっては日本語も英語も異国語である」。つまり、子供はどっちみち大人の喋っていることなんか理解できないから、英語も日本語も同じだということである。ということは、彼らは〝言葉〟以外の部分で文脈を理解していることになる。

この際、子供たちが何もわからずにただなんとなく笑っていると考えるのは間違いであろう。なぜなら彼らは番組中の登場人物が喜んだり、悲しんだり、恥ずかしがったりしていることを如実に感じとり、明らかにブラウン管のなかで何が起きているかを（大人のとらえかたとは多少ズレているにしても）理解しているからだ。そしてじつは『セサミ』をめぐるこの現象は、ひとつの新しいコミュニケーションの可能性を示唆しているのである。

たとえば、人が理解しあうためには何が必要か。一見稚拙にみえるマペットたちの王国では、じつは各キャラクターに強烈な性格づけがなされている。クッキーモンスターしかり、デコボコ・コンビのアーニーとバートしかり、〝不平屋〟オスカーしかり。そして彼らは自分たちの体を使って精一杯その個性を主張し、言わんとするところを相手に伝えようと日々努力しているのである。

そう、もしも『スーパーハイウェイ』で世界中がひとつになったとき、本当に大切なのは分厚いマニュアルを読みくだすことでも、完璧なコンピュータ・システムを構築することでもない。全く価値観の違う相手に「ハロー」と「嬉しい」を、あるいは場合によっては「NO」をも伝えられること。自分自身の感性で、だれかとコミュニケーションできること。

おそらく次の世紀には「言葉」というものがいまほど重要ではなくなるだろう。そうなったとき、問題になるのは確実にあなたや私のパーソナルであり、その表現方法なのである。

光ファイバーより速く子供たちの脳にジャック・インする原色のマペットたち。すでに『セサミ』は世界86カ国で放映されている。国籍を超えたマペットたちの〝パーソナル〟は、今日も世界とつながっているのだ。

●Jim Henson（ジム・ヘンソン）／1936年生まれ。『セサミストリート』のマペット制作者。生前、彼が手掛けたマペットは80体以上といわれている。

マペット制作風景。ちなみに「マペット」とはパペット＋マリオネットの意で、ヘンソン自身の造語。

ヨーロッパなどではその国の放送局と共同制作の形をとる場合もある。写真（下）はノルウェー版とメキシコ版の『セサミ』

NORWAY
ノルウェー

MEXICO
メキシコ

※ジム・ヘンソン氏肖像以外の写真はすべてセサミストリート25周年記念イベントにて撮影。

子供の時間 ネットワークの時間

**『ゾウの時間、ネズミの時間』というベストセラーをご存知だろうか。
生物の持つ時間は個体の大きさによって違うという話だ。
では、子供の時間は大人の時間と違うのだろうか？　そしてモニターの前の時間は？
著者の本川達雄教授にインタビュー。**

取材・文／佐藤大

今回は子供感覚の世界をメディア化している現場をさまざまな角度から考えてみたワケだが、この子供感覚のなかでもいちばん気になるところ。時間感覚について最後に触れてみたい。

思い出してほしい。小さい頃、学校が終わってから夕食までの時間、せいぜい午後4時くらいから6時までのいわゆる《放課後》がいかに充実した遊びの時間だったかを。ただ自らが大人になってしまったことでしか実感できないこの時間感覚のズレは、いったいどうして起こるのだろう。

「体重当たりのエネルギー消費量がじつは、体重のマイナス4分の1乗に比例するんです。で、この式がどういう意味を表わすかというと、時間の進み方がエネルギー消費より比例して少ない、エネルギーをたくさん使うものほど時間が速く進むと。そういう関係になるんですね。で、大人というのは、子供が〝ずう〜っ〟と同じ割合で大きくなるわけではないので、これを単純に子供と大人でどうか、という話には変えられないから、簡単には言えないということは一応、頭に置きながら話すとね。エネルギーをたくさん使えば使うほど、時間も速く経っちゃう。大人と子供を比べると、体重当たりにしてみれば子供のほうが大人より格段にエネルギー使ってるんです。たとえば24時間っていう時間を切ってみると、子供のほうがたくさんいろんなことをやっている。そうすると、子供の1日は感覚としては長い。大人はポケっとしてるからすぐ時間が経つ。もちろん年とるともっとエネルギー消費が下がりますから、1日があっという間に過ぎちゃう。これは感覚的には合っているかもしれないですね。サイズの話からその時間の進む速度とエネルギー消費量が比例するという話が成り立つとすると、どうもその時間的感覚の違いが説明できるような気がしますね」

そして、ここでもうひとつ思い出してほしい。それはゲームやコンピュータでモニターを見つめている時間のことだ。たとえば12時間連続でドラクエにハマっているとき、気がつくと現実の世界で朝だったという時間の速さ。情報の密度との関係という意味で考えると、僕たちが未知のコンピュータ・ネットワークの世界や電子外国であるTVゲームの世界に対峙するときと、子供が現実の世界で未知の体験を日常でインプットしてゆく日々には、なんらかの接点があるのではないだろうか。情報エネルギー消費量みたいなことでいうと、ネットワークに入ったりする行為は、それ自体がエネルギーをものすごく使っている。そういう空間に人間が入っていったときの時間消失感には何があるのか。

「まあ、やっぱり速かったり、ゆっくりしたりとかっていう時間がいろいろあるわけですから、時間の実態は何かという話はじつはわからないわけです。われわれ自身とは完全に切れて、時計として一定で流れているものという考え方もできるけども、じつは僕らは自分の感覚のなかで生きているわけですから、そういう時間をもうちょっと意識に残すっていうか、もうちょっと科学にもしたい気がしますね。それがある程度どういうものかわかってくれれば、時間自体がどういうものであるかという謎に迫っていける。

で、時間はもしかしたらかなり自由にデザインできるものかもしれない。実際には、ゲームなんかをつくってる人たち、音楽なんかもそうだけども、そういう人たちは時間を意図的に速くしたり遅くしたり、というデザインをやってらっしゃるんではないでしょうかね。これは相当

高度な話であんまり表には出てきてないんですが。ただね、いまみたいにそんなにたくさん情報があったって処理しきれないじゃない。僕なんか、沖縄にいたときには、デパートに行ってもそれしか売っていないからそれを買うしかない。それが、東京へ出てくると、どれ買っていいか困っちゃう。まあ、もちろんあふれるほどモノがあるっていうのは豊かで結構なことですけど。あまりに多すぎて、そういうふうにうんと選択に時間かけても、何かみんなして時間のムダをしているような気がして仕方ないんですよね」

情報によって確実に「島」化し距離を消失する地球とその情報処理量によって失われる時間。その新しいネットワーク・コミュニティで僕たちが改めて認識しなくてはいけないことは、この世界で僕たちは、まず《子供》になるということだ。

そして、そこから新しい秩序を成立させ、その世界でも大人になれる知恵をつかみ、やがて電子に代わる新しいフロンティアを見つける。人間にとって《電子の世界》は、かつての大航海時代の《海》や開拓時代の《西部》や'60年代の《宇宙》のように、日常に埋没して忘れられた存在となっていくのか。それを体験するのは、たったいま、ゲームを無意識に自然の世界として楽しんでいる僕ら自身だ。

「いまや、地球はだんだん狭くなり、ひとつの島と考えねばならない状況にたち至っている。いままでは〝大陸の時代〟だった。これからは、好むと好まざるとにかかわらず〝島の時代〟になる。（中略）日本人は島に住んでいるのだから、自己のアイデンティティを確立するためにも、島とは何かを、まじめに考えるべきだ。これまで日本人がつちかってきた島で生活していくうえでの知恵は、これからの人類にとって貴重な財産になるべきだと、私は思っている」（『ゾウの時間　ネズミの時間』本川達雄）

●本川達雄（もとかわ・たつお）／1948年生まれ。東京大学理学部生物学科卒業後、東京大学助手、琉球大学助教授。'91年より東京工業大学理学部教授。理学博士。専攻は動物生理学。著書は『サンゴ礁の生物たち』（中公新書）ほか多数。余談だがMac使いでもある。「論理ばかりの本はつまらない」と論理とイメージの結合をめざして『ゾウの時間〜』を書いたとか。

●『ゾウの時間　ネズミの時間──サイズの生物学』（中公新書／￥660）／ベストセラーとなった1冊。

●『歌う生物学』（講談社／￥1,500）／生物学の原理を歌でわかりやすく解説してある。著者の楽譜つき。

お詫び／『ED』第3号「スーパーハイウェイスター」の記事中、翔泳社刊の書籍『コモエスタ・アミーガ！』からの一部無断引用がありました。著者及び関係各位に多大なるご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

ED
Game Magazine

『次世代ゲームスペシャル』

1994年9月1日発行
発行人●鶴味政一
編集人●岡村尚正
発行所●株式会社ソニー・マガジンズ
住　所●〒102 東京都千代田区五番町6－2
電　話●03(3234)5811（販売）
03(3234)5101（広告）
03(3234)6860（編集）
印刷所●大日本印刷株式会社
写　植●株式会社三共社

定価1000円（本体 971円）

STAFF

●Design
Be. To Bears
藤武 悟
江澤千代一
根布谷倧時
●Editorial & Thanks
岡村尚正
大谷荘一郎
佐藤　大
松島賢司
浅野耕一郎
宮昌太朗
吉田直子
阿部美香
稲垣知子
遠山　健
大友　勲
㈱ゲームフリーク
㈱ヘッドルーム
山猫有限会社
渡辺浩弐（㈱GTV）

今回の『ED』は特別編集号として『次世代ゲーム特集』をお届けいたしました。

テーマは"次世代のゲーム"。マシンではなくて、あくまでもゲームがキーワードです。話題の次世代マシンの登場によって、ゲームやゲームをとりまく状況は変わるのか、変わらないのか。マシンの進化そのものよりも、人が、思想がどう進化していくのかを考えることで、ゲーム文化の未来が見えてくるはずです。この特集号が、ゲームの新しい流れのいま現在までの到達点、1994年夏の地図を俯瞰するガイドになれば、と思います。

[編集スタッフ&ライター募集!!]

今秋からソニー・マガジンズは『ED』のリニューアルを含め、ふたつのプロジェクトを本格的にスタートさせます。そこで新しい展開に向けてスタッフ、ライターを広く募集いたします。従来のゲーム情報誌とは違った新しいメディアづくりに興味のある方は是非御参加ください。やりたい企画だけやらせろ、っていうのも可です。『ED』はそうやってみんなで勝手につくってきたことですし（笑）。

【募集職種】①契約もしくはフリーランスの編集者
②契約もしくはフリーランスのライター
③編集補助（アルバイト）

都内近郊在住の20歳以上の男女。とくに①②についてはゲーム、もしくはコンピュータ関連の雑誌・書籍等での経験があること（ゲーム制作の経験者も可)。フリーランス、プロダクション所属等は問いません。応募随時。待遇・条件等詳細については、別途御相談させていただきます。☎03-3234-6860(株)ソニー・マガジンズ編集4部まで、まずは御連絡をください。

「ED」リニューアル号はタイトル、内容を一新して10月発売予定です。

『次世代ゲームスペシャル』　読者アンケート

今後の編集の参考にさせていただきますので アンケートにご協力ください

Q 1	面白かった記事は何ですか？（3つまで） 〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
Q 2	つまらなかった記事は何ですか？（3つまで） 〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
Q 3	本誌の値段は？ ①高い　②ちょうどいい　③安い
Q 4	本誌のページ数は？ ①多い　②ちょうどいい　③少ない
Q 5	本誌の記事の内容は？ ①よい　②ふつう　③悪い
Q 6	ふだんよく読むゲーム雑誌は何ですか？（3つまで） 〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕
Q 7	ゲーム雑誌でよく読む記事は何ですか？（3つまで） ①特集ページ　⑤読者の投稿ページ ②新作情報　⑥コミック、小説 ③攻略法　⑦その他 ④連載企画・コラム　〔　　　　〕
Q 8	今後のご要望があればお聞かせください ①特集ページを充実させる　⑤読者の投稿ページをのせる ②新作情報を充実させる　⑥コミック、小説をのせる ③攻略法をのせる　⑦その他 ④連載企画・コラムを充実させる　〔　　　　〕
Q 9	今後特集してほしいテーマは何ですか？
Q10	ご意見・ご感想等があればお書きください

（ご協力ありがとうございました）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2495

差出有効期間
平成7年7月
24日まで
（切手不用）

102-00
607

（受取人）

東京都麹町郵便局私書箱79号

ソニー・マガジンズ

編集4部

『次世代ゲームスペシャル』係行

A	フリガナ 芳　名	B 年齢　　歳	C 男・女

D	〒	E	ご住所
F	学校名 会社名		
G	ご購入書店　　市　　書店	H	購入日　　月　　日

スーパーファミコン®は任天堂の商標です

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

テトリスシリーズのニューフェイス

TETRIS FLASH
テトリスフラッシュ

7月8日㈮新発売

8メガROMカートリッジ 価格8,000円（税別）

ついにテトリスフラッシュがスーパーファミコンで新登場！
1プレイヤーモードに加え、もちろん白熱の2プレイヤー用対戦やコンピューターと対戦できるモードが楽しめる！
さらに、スーパーファミコン独自のモード、パズルモードも加わって、ますますパワーアップ。愉快なグラフィックと楽しいサウンドのスーパーファミコン版テトリスフラッシュは面白すぎてもうやめられない。

色を揃えて連鎖を狙え！
連鎖を狙うならブロックの積み方をよーく考えながら置いていこう。

白熱の対戦モード
2プレイヤー用とコンピューターとの対戦がますます面白くなったぞ。

新登場のパズルモード
頭を使って100面のパズルを解こう。今夜は眠れなくなるかも？

充実、満足、そろいにそろったテトリスシリーズ。

SUPER TETRIS2 +BOMBLISS

スーパーテトリス2＋ボンブリス

これぞパズルゲームの金字塔。テトリスとボンブリス、2つのモードで楽しさ倍増！

好評発売中・価格8,500円（税別）

テトリスバトル外伝

テトリス武闘（バトル）外伝

8人のキャラクターと32種類の必殺技を使う、対戦専用テトリス。今までにない熱い興奮を！

好評発売中・価格8,000円（税別）

限定版 SUPER TETRIS2 +BOMBLISS™

スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版

大好評のボンブリスの内容を一新。今回限りのプレミアムバージョン。もう手に入れたかな？

好評発売中・価格8,500円（税別）

BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ビルANNEX 2F TEL.045-475-3711
ユーザーサポート受付 TEL.0120-22-7979